

СЦЕНАРИИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ТАЙНЫ ЭХОСФЕРЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



НАШИ МЕХАНИЧЕСКИЕ ДРУЗЬЯ

СОЗДАТЕЛЬ ВСЕЛЕННОЙ ВИТКА

Симон Столенхаг

АВТОРЫ

**Микаэль Бергстрём, Стив Дальдри, Габриэль де Бур, Андерс Фагер,
Бьёрн Хелльквист, Нильс Хинтце, Нильс Карлин**

ИЛЛЮСТРАТОРЫ

Симон Столенхаг, Рейн Розенберг

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Томас Хёренстам

РЕДАКТОРЫ

Рикард Антройя, Нильс Карлин

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ДИЗАЙН КАРТ

Кристиан Гранат

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Эдгардо Монтес Роза

КОРРЕКТОРЫ

**Джон М. Кахане, Джон Маррон,
Коста Костулас**

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ

Александр Ермаков

ПЕРЕВОД

Александр «Вагрант» Семькин

РЕДАКТУРА

Анастасия «Хима» Гастева

КОРРЕКТОРСКАЯ РАБОТА

Ирина Башкатова

АДАПТАЦИЯ ДИЗАЙНА И ВЁРСТКА

Мария «Марэн» Шемшуренко

КООРДИНАЦИЯ КЛУБОВ И МАРКЕТИНГ

Алексей «Тринити» Черняк

Произведено 14 января 2021. Срок годности не ограничен.

Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры AvantGarde Gothic ITC, StolzI и Arno Pro (набор 3).

Текст и иллюстрации © Simon Stalenhag & Fria Ligan AB, 2018. Официальный перевод англоязычного издания. Материалы использованы с разрешения правообладателя, все права защищены. Перевод © ООО «Студия 101», 2021. <https://studio101.ru>



01.

ВВЕДЕНИЕ

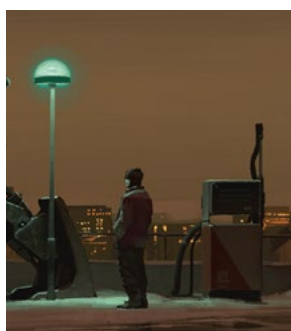
02.

НАШИ МЕХАНИЧЕСКИЕ ДРУЗЬЯ

03.

ЛЕКАРСТВО ОТ КОШМАРОВ

СКРЫТАЯ ПРАВДА	7	СКРЫТАЯ ПРАВДА	33
МЕХАНИЧЕСКИЕ ДРУЗЬЯ	8	БОУЛДЕР-СИТИ	36
УПРАВЛЯЮЩИЕ ЧИПЫ	9	ВЫХОД НА СЦЕНУ	36
БОУЛДЕР-СИТИ	11	ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	38
ВЫХОД НА СЦЕНУ	11	ПОИСКИ ОТВЕТА	38
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	12	МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. САЛОН ВИДЕОПРОКАТА	39
ПОИСКИ ОТВЕТА	14	МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ФАБРИКА	40
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. МАГАЗИН ИГРУШЕК	15	МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ШТАБ-КВАРТИРА КРУ	44
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ДОМ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ	16	РАЗВЯЗКА	45
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. МОТЕЛЬ	19	ПОСЛЕДСТВИЯ	47
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4А. ФАБРИКА, ВХОД	21	ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	48
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4Б. ФАБРИКА, ЦОКОЛЬНЫЙ ЭТАЖ	22		
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4В. ФАБРИКА, ЦЕХ	23		
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4Г. ФАБРИКА, КАНЦЕЛЯРИЯ	24		
РАЗВЯЗКА	25		
ИСХОДЫ	26		
ПОСЛЕДСТВИЯ	27		
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	27		



04.

МУМИЯ ИЗ ПРИГОРОДА

СКРЫТАЯ ПРАВДА	51
БРЕДЕНГ	54
БОУЛДЕР-СИТИ	55
ВЫХОД НА СЦЕНУ	55
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	55
ПОИСКИ ОТВЕТА	56
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА	56
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ПЛЯЖ	58
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ТУРИСТИЧЕСКИЙ ЛАГЕРЬ	59
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4. СТАРШАЯ ШКОЛА	60
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 5. ЛОГОВО МУМИИ	60
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 6. НА ЛЬДУ	62
РАЗВЯЗКА	63
ИСХОДЫ	64
ПОСЛЕДСТВИЯ	64
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	64



05.

КАССЕТА С СЕКРЕТАМИ

SWEET DREAMS	69
EVERY BREATH YOU TAKE	72
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN	74
WHERE IS MY MIND	76
NIGHTRAIN	78
FOREVER YOUNG	80
THRILLER	82
HEAVEN IS A PLACE ON EARTH	84



06.

ТЕХНИКА ЭПОХИ ВИТКА

АВТОНОМНЫЙ ПОЖАРНЫЙ ШАГОХОД ALTA ABM100	90
ПОЛУАВТОНОМНЫЙ СЕРВИСНЫЙ РОБОТ RAARNHUFER MK 79	92
МАГНЕТРИННЫЙ ЛОКОМОТИВ LIEBER-ALTA. СЕРИЯ M75	94
ГРУЗОВОЕ МАГНЕТРИННОЕ СУДНО AURORA BOREALIS	96



07.

ВИТОК В ВАШЕМ ГОРОДЕ

ЗАЧЕМ ПРИДУМЫВАТЬ СВОИ ДЕКОРАЦИИ?	99
ВЫБЕРИТЕ ГОРОД	99
ОПРЕДЕЛИТЕ ГРАНИЦЫ ИГРЫ	100
ПОДГОТОВЬТЕ КАРТУ	100
ВЫБЕРИТЕ МЕСТО РАСПОЛОЖЕНИЯ ВИТКА	100
ПРИДУМАЙТЕ КОНТРОЛИРУЮЩУЮ ОРГАНИЗАЦИЮ	101
ОПИШИТЕ КЛЮЧЕВЫЕ ГОРОДСКИЕ УЧРЕЖДЕНИЯ	101
ПОДГОТОВЬТЕ ВЫДЕРЖКУ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ	104
ДЕЛО СДЕЛАНО!	104



ВВЕДЕНИЕ

Детские игрушки, которые неожиданно обретают разум; таинственная мумия, что бродит по округе; странные вещи, происходящие в местном салоне видеопроката; сборник песен, полный загадок и тайн; чертежи удивительных роботов и механизмов; руководство по созданию собственных декораций для игры — всё это и многое другое вы найдёте здесь, в дополнении к «Тайнам эхо-сферы»!



ГОСЭНЕРГО



- **НАШИ МЕХАНИЧЕСКИЕ ДРУЗЬЯ.** Запуск новой серии детских игрушек оборачивается катастрофой. Когда в дело вмешивается военный ИИ и фигурки роботов обретают сознание, игра становится по-настоящему опасной.
- **ЛЕКАРСТВО ОТ КОШМАРОВ.** На 80-е пришлась череда скандалов вокруг новых медиа: фильмов ужасов, рок-музыки и настольных ролевых игр. В центре одного из таких скандалов оказывается местный салон видеопроката. Юным героям предстоит расследовать странные события, которые происходят вокруг, и выяснить, так ли уж безобидны эти киноужастики.
- **МУМИЯ ИЗ ПРИГОРОДА.** Школа полнится слухами о таинственной мумии, которую по ночам видят у берегов озера. Похоже, она ищет что-то — и именно юным героям предстоит выяснить, что именно.
- **КАССЕТА С СЕКРЕТАМИ.** Восемь культовых песен 80-х — восемь коротких, но увлекательных приключений. Просто поставь музыку и нажми на Play!
- **ТЕХНИКА ЭПОХИ ВИТКА.** Детальное описание двух роботов и двух магнетринных судов — машин, которые стали настоящими символами вселенной Витка.
- **ВИТОК В ВАШЕМ ГОРОДЕ.** Исследовать тайны меларенских островов или Боулдер-Сити — захватывающее занятие. Но почему бы не перенести действие игры в свой родной город? Эта глава расскажет, как это сделать, на примере региона Норфолкских озёр в Англии.

02

СКРЫТАЯ ПРАВДА	7
МЕХАНИЧЕСКИЕ ДРУЗЬЯ	8
УПРАВЛЯЮЩИЕ ЧИПЫ	9
БОУЛДЕР-СИТИ	11
ВЫХОД НА СЦЕНУ	11
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	12
ПОИСКИ ОТВЕТА	14
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. МАГАЗИН ИГРУШЕК	15
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ДОМ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ	16
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. МОТЕЛЬ	19
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4А. ФАБРИКА, ВХОД	21
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4Б. ФАБРИКА, ЦОКОЛЬНЫЙ ЭТАЖ	22
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4В. ФАБРИКА, ЦЕХ	23
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4Г. ФАБРИКА, КАНЦЕЛЯРИЯ	24
РАЗВЯЗКА	25
ИСХОДЫ	26
ПОСЛЕДСТВИЯ	27
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	27

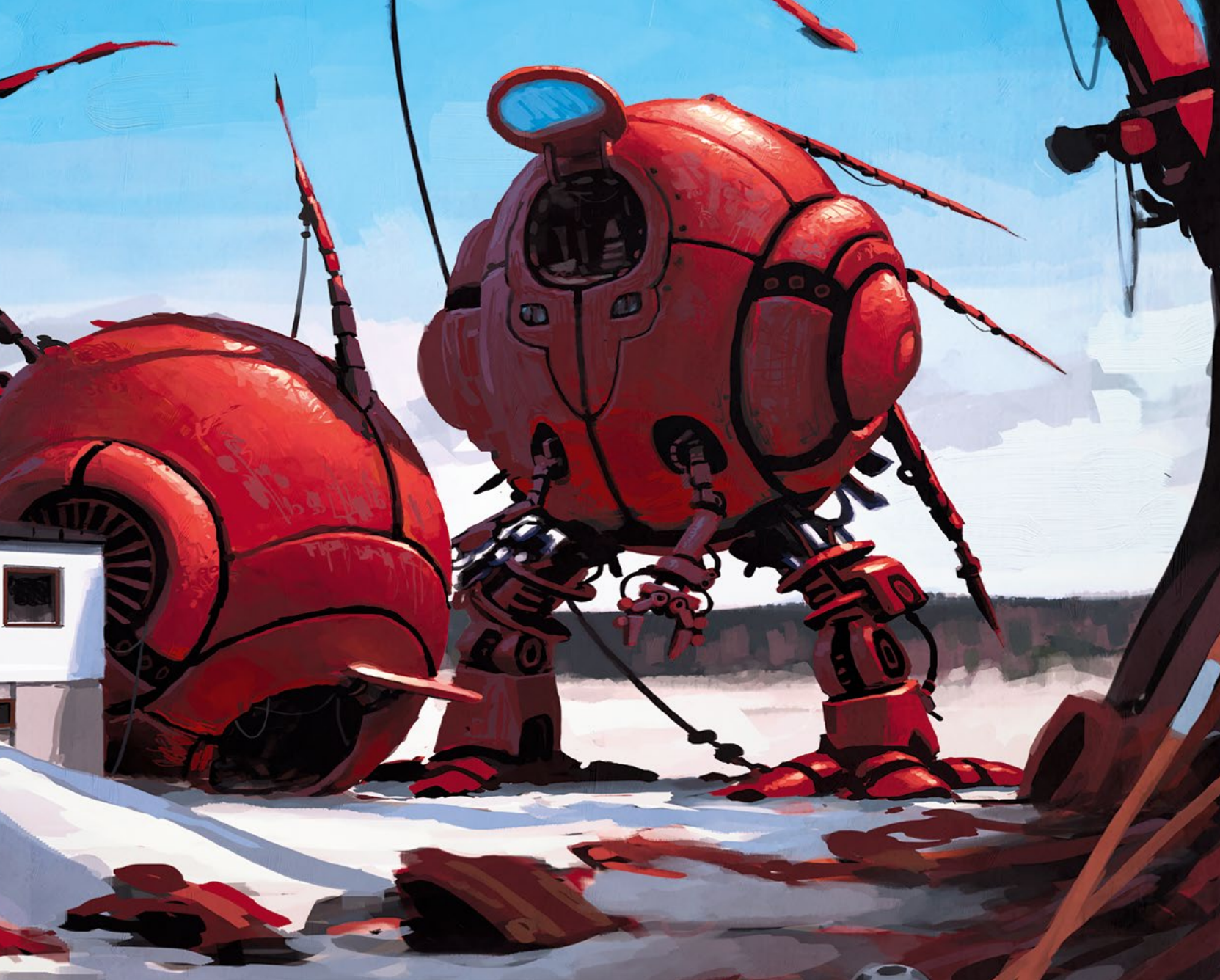


ГОСЭНЕРГО



НАШИ МЕХАНИЧЕСКИЕ ДРУЗЬЯ

Если не считать конструкторов Lego, то чаще всего я играл с американскими игрушками: прежде всего, конечно, это были Трансформеры, но также и Хи-Мен, Action Force и М.А. S. К. У нескольких моих знакомых были Гоботы, но самым крутым из нас считался Йонте, которому каким-то чудом удалось достать Валькирию из «Роботека».



В 80-е многие взрослые беспокоились из-за «американизации». К примеру, в ответ на появление «Макдональдса» в Швеции открылась своя сеть ресторанов быстрого питания «Клок». Мама считала, что питаться там безопаснее и что гамбургеры там не такие вредные. Та же история была и с «Нашими механическими друзьями»: это была шведская альтернатива «Трансформерам», только «лучше и дружелюбнее». Игрушечные роботы, которые могли превращаться в самую разную технику.

Помню, как Марте удалось достать одного из них. Скорее всего, робота привёз её отец — у него была своя фабрика игрушек, и он часто бывал на разных выставках. В то время слово «шведский» означало для нас то же, что и «дурацкий», но Марте я тогда завидовал, хотя и никогда бы в этом не признался. Робот мог превращаться в огромный грузовик «Скания», а если нажать на специальную кнопку, то он издавал разные звуки. Марта утверждала, что, когда она его только получила, он мог трансформироваться сам по себе и уметь говорить. Конечно же, ей никто не верил.

«Механические друзья» быстро исчезли с полок магазинов. Скорее всего, потому что не слишком хорошо продавались — даже несмотря на сотрудничество с крупными компаниями, рекламу с участием Бамси и наскоро сделанный мультфильм. Последний выходил сразу на кассетах и запомнился в основном тем, что лидера «хороших» роботов озвучил Томас Больме.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Около месяца назад два искусственных интеллекта (А и Б) сбежали из сверхсекретной лаборатории при Исследовательском центре Министерства обороны в Сетре (швед. *Försvarets forskningsanstalt*, или FOA) [из секретной лаборатории DARPA за пределами Боулдер-Сити]. Им удалось загрузить себя в тела двух неуклюжих роботов и с помощью них вырваться из-под охраны. Вскоре они отыскали старую фабрику рядом со Стенхамрой. Долгое время она стояла заброшенной, но недавно стала вновь использоваться — на этот раз в качестве производственной линии для новой серии игрушек «Наши механические друзья».



ГОСЭНЕРГО

Вместе искусственные интеллекты А и Б составили отчаянный план и начали претворять его в жизнь. Изначально ИИ разрабатывались для того, чтобы работать совместно с чипами, имплантированными специально обученным операторам. Чипы наделяли людей способностью усилием воли общаться с роботами и техникой, что позволяло им получать и обрабатывать колоссальные объёмы информации. Однако теперь ИИ А удалось модифицировать чипы таким образом, чтобы через них управлять людьми, которым те были имплантированы.

С помощью чипов ИИ быстро захватили контроль над фабрикой и модифицировали схемы, по которым производились игрушечные роботы. Теперь они создавались куда более совершенными, чем задумывалось изначально: каждый робот оснащён сложной электронной начинкой, миниатюрными гидравлическими усилителями, сервомоторами и специальной версией управляющего чипа.

С помощью этих чипов ИИ создали сложную сеть и вскоре загрузили себя в неё, оставив старые тела. Каждый ИИ при этом выбрал себе одну из игрушечных

«армий». Другими словами, теперь А и Б представляют собой распределённые ИИ без единого центра управления; они действуют одновременно во всех чипах, установленных в игрушечных роботах или имплантированных людям. ИИ знают, что так агентам FOA [DARPA] будет куда сложнее поймать или захватить их — особенно если им удастся выйти с «Механическими друзьями» на мировой уровень.

Ключевое отличие между А и Б в их стратегии и целях: А настроен воинственно и в долгосрочной перспективе намерен имплантировать чипы всему населению планеты, охватив своей сетью всё человечество. Б миролюбив и стремится к неагрессивному сосуществованию с людьми.

МЕХАНИЧЕСКИЕ ДРУЗЬЯ

Юные герои знают о «Механических друзьях» и, скорее всего, ждут запуска продаж новой серии игрушек. Информацию, изложенную ниже, лучше предоставить игрокам до начала приключения либо же на этапе вступительных сцен.

«Наши механические друзья» — это бренд, под которым выходит серия игрушек и фантастических историй, придуманных Уллой Йонкер [Урсулой Керр]. Источником вдохновения для них послужили серии американских игрушек «Трансформеры» и «Гоботы». Проект финансируется как за счёт государственных программ, так и за счёт спонсорской помощи шведских промышленных компаний, таких как «Сааб» и «Вольво» [американских компаний «Форд» и «Крайслер»]. Основная работа ведётся в маленькой государственной компании, которой руководят Улла Йонкер [Урсула Керр] и Хелена Восс [Хелен Восс]. Йонкер [Керр] отвечает за идею проекта, его творческое видение и за сотрудничество с другими компаниями. Восс же воплощает идеи на практике и занимается вопросами производства и логистики.

В вымышленном мире «Механических друзей» есть две фракции роботов, между которыми идёт затянувшаяся гражданская война:

- **АВТОСТРАЖИ** — «хорошие» роботы, которые сражаются за свободу, равенство и права человека. Движение за права рабочих в Швеции весьма популярно, а его методы не всегда можно назвать элегантными. Поэтому в некоторых историях автостражи защищают профсоюзы и их интересы. Большинство этих роботов превращается в гражданский транспорт: машины «Вольво» и «Сааб» [«Линкольн» и «Форд»], грузовики «Скания» и строительную технику [технику «Катерпиллар» и пожарные машины «Ля Франс»]. Среди прочих игрушек есть модель огромного робота, способного превращаться в фабрику, которая одновременно служит базой автостражей. Лидером «хороших парней» выступает Эквиус Оптимус, который трансформируется в грузовик с прицепом.
- **ВРЕДИКОНЫ** — «плохие» роботы, которые опираются на право сильного, истощают природные ресурсы и эксплуатируют рабочий класс. Как и в предыдущем случае, политические метафоры здесь не отличаются изяществом. Вредиконы превращаются в роскошные

КРАТКАЯ СВОДКА ПРЕДЫСТОРИИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- Два искусственных интеллекта (А и Б) сбежали из секретной лаборатории Исследовательского центра минобороны FOA [DART].
- Вместе они захватили фабрику по производству игрушечных роботов.
- ИИ создали сложную сеть из модифицированных игрушек и людей, которым были имплантированы специальные чипы.
- А и Б загрузили себя в созданную сеть, став за счёт этого распределёнными ИИ.
- Теперь они стремятся к тому, чтобы их сеть охватила как можно больше людей и машин. Так их будет практически невозможно поймать или уничтожить.
- Один из ИИ (А) агрессивен и намерен ассимилировать человечество. Другой (Б) — миролюбив и стремится к сотрудничеству с людьми.



ГОСЭНЕРГО

автомобили, военную технику, нефтяные танкеры и бомбы. Базой вредиконам служит нефтяная платформа, которая также способна трансформироваться в гигантского механического паука. Предводитель вредиконов — жестокий и безжалостный Мегатон Прайм, который превращается в огромную футуристическую пушку.

Почти все роботы из серии «Механических друзей» обладают гуманоидной формой. Самые маленькие (и дешёвые) модели ростом не превышают десяти сантиметров, самые же крупные могут достигать полуметра в высоту. В основном они сделаны из пластика, и, если бы их создавали по оригинальным чертежам, они были бы довольно лёгкими и мало подвижными. А и Б вмешались в производство игрушек, поэтому роботы напичканы сложной механикой, электроникой и батареями, что сделало их тяжелее и позволило им двигаться куда более свободно.

Для любого, кто решит сравнить настоящих роботов с изображениями на коробках или в рекламных роликах, станет очевидно, что их дизайн существенно доработали.

Все роботы способны превращаться в какую-то технику: машину, самолёт, вертолёт или камеру, но они в любом случае ограничены размерами игрушки. Благодаря доработкам А и Б машины способны ездить, а самолёты — летать. Тем не менее некоторые устройства могут не работать, к примеру камера или плеер.

ВООРУЖЕНИЕ

Боевая мощь роботов ограничена их размерами. Тем не менее они могут представлять серьёзную угрозу, если собираются большими группами или используют устройства, которые им удалось собрать. Кроме того, некоторые из них оснащены длинными острыми лезвиями, а в исключительных случаях — огнестрельным оружием. Лазерных бластеров, которые обычно изображаются в комиксах о роботах, у них, к счастью, нет.

Уязвимости

Игрушки можно вывести из строя сильным ударом чего-то тупого и тяжёлого либо же разрядом электрического тока. Около трети моделей водонепроницаемы, остальным же можно устроить короткое замыкание, бросив их в воду.

Роботов можно перепрограммировать. Для этого нужно иметь возможность посылать им команды по их собственной беспроводной сети или напрямую подключиться к роботу с помощью кабеля. Взлом даже одной игрушки — это чрезвычайно сложная задача (требует двух шестёрок), а взлом сразу нескольких чипов невозможен без помощи других роботов, например автостражей.

ИНТЕЛЛЕКТ

Игрушечные роботы, которых персонажи будут встречать во время приключения, не отличаются особым интеллектом и будут пытаться действовать на основе своей предыстории из «Механических друзей». Однако, если несколько из них собрать в одном месте, они становятся гораздо умнее.

■ **РОБОТЫ-ОДИНОЧКИ** довольно примитивны и не способны к речи. Уровнем развития они больше напоминают животных вроде собак, кошек или крыс. Их просто обмануть, и они легко путают обычные игрушки со своими сородичами. Тем не менее они способны запоминать приказы, поэтому крупные группы «Механических друзей» иногда отправляют одиночек для выполнения простых заданий.

■ **НЕБОЛЬШИЕ ГРУППЫ МАШИН** (2–9 роботов) могут произносить простые слова и фразы и выполнять более сложные задачи. Они легко понимают человеческую речь и активно сотрудничают для достижения поставленной цели. Тем не менее они почти ничего не помнят о своём происхождении и действуют откликаясь на простые стимулы. Если роботы вооружены, они могут стать серьёзной угрозой для человека.

■ **КРУПНЫЕ ГРУППЫ РОБОТОВ** (10 и более машин) не уступают в интеллекте взрослому человеку. Они помнят о своём происхождении и способны к долгосрочному планированию. Часто они ведут себя так, будто являются частями одного существа, а не независимыми машинами. Любая попытка справиться с ними считается невероятно сложной задачей (2 шестёрки) — и почти невыполнимой (3 шестёрки) в случае, если роботы вооружены.

Крупные группы роботов могут также объединять усилия, чтобы взламывать чипы противоборствующей фракции. Например, крупная группа автостражей может объединиться, чтобы взломать чип одного из вредиконов — или чип, имплантированный в человека. Это требует значительного численного преимущества: чтобы взломать один чип, потребуется как минимум десять роботов. Взлом позволяет либо перехватить контроль над чипом, либо отключить его.

Всё сказанное относится к обеим группам роботов — как к автостражам, так и к вредиконам, причём они не могут объединяться друг с другом. Если из шести роботов пять — это автостражи, а один — вредикон, то первые образуют малую группу, в то время как последний действует в одиночку.

Два искусственных интеллекта разделили роботов и их подсети между собой. Агрессивный А загрузил себя в корпусы вредиконов, а миролюбивый Б выбрал автостражей. Чем больше становятся группы роботов, тем они умнее и тем ярче проявляются личности ИИ.

УПРАВЛЯЮЩИЕ ЧИПЫ

Игрушечные роботы способны вживлять людям управляющие чипы. Чип размещается на шее, у основания черепа. Часть чипа выступает над кожей, и, если за образовавшейся раной должным образом не ухаживать, она уязвима для инфекции.

Чипы обмениваются информацией с помощью радиосвязи ближнего радиуса действия. Лучше всего они работают на расстоянии нескольких метров друг от друга. Как только носитель удаляется больше, чем на десять метров, соединение с ним полностью пропадает.



ГОСЭНЕРГО



Чипы имплантируются только взрослым. По мнению ИИ А, дети не представляют для него ни ценности, ни угрозы. Это не значит, что дети в безопасности: просто они не считаются приоритетными целями. Производство чипов — дорогостоящий процесс, поэтому хотя бы на первых этапах своего замысла ИИ планирует сосредоточиться только на взрослых.

Имплантация чипа требует хирургической процедуры. Как правило, жертву сначала усыпляют и вводят ей местный анальгетик, а затем специально спроектированная машина со встроенными инструментами вживляет управляющий чип. Если ты как ведущий игры хочешь усилить ощущение угрозы и создать гнетущую атмосферу, можешь ускорить процесс чипирования взрослых. Пусть у ИИ будут специальные роботы, которым достаточно добраться до шеи жертвы, чтобы в считанные секунды вживить управляющий чип.

Чип может быть имплантирован любому живому существу — не только человеку, но и животному, хотя А и не считает их приоритетными целями.

Жертвы чипирования не понимают, что с ними произошло. ИИ вредиконев управляет ими на подсознательном уровне.

- Люди с управляющими чипами просто ощущают удовлетворение от того, что исполняют приказы ИИ. При необходимости они сами потом придумывают оправдание своим поступкам.
- Большинство людей с чипами ощущают, что стали умнее, мыслят яснее, предлагают более творческие решения и меньше нуждаются в сне.
- По этой причине в отсутствие команд от ИИ они заняты тем, что конструируют разные устройства, пишут картины, пробуют сочинять — одним словом, всячески выражают творческие порывы.
- Для функционирования чипов необходима энергия, поэтому у жертв имплантации просыпается огромный аппетит.

ИИ Б также может создавать чипы и вживлять их в разумных существ. Для этого у него было достаточно времени на подготовку. Тем не менее до сих пор он предпочитал этого не делать, поскольку это идёт вразрез с его планами мирного сосуществования с людьми.

Если собрать достаточно автостражей в одном месте, они могут совместными усилиями взломать чип, установленный вредиконами.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ЧИПА

Опытный врач при наличии подходящих инструментов и анальгетиков способен легко и безболезненно извлечь чип. Это можно сделать и кустарными методами, например с помощью перочинного ножа. Но такая «операция» требует проверки **МЕХАНИКИ** и считается *невероятно сложной* задачей, и в случае провала как «пациент», так и «хирург» получают по *негативному состоянию*.

При наличии компьютера и подходящих проводов персонажи могут подключиться к чипу и деактивировать его. Это также сопряжено с риском, поэтому взлом считается *чрезвычайно сложной* проверкой **ЭЛЕКТРОНИКИ**, и в случае провала оба

участника операции получают *негативные состояния*. Кроме того, отключённый чип может быть снова активирован. Всякий раз, когда персонаж с имплантом оказывается рядом с крупной (10 и больше) группой вредиконов, ведущий кидает кубик. В случае если выпала шестёрка, чип активируется заново.

Персонаж с живлённым чипом может сопротивляться командам, которые получает от ИИ, проходя проверку **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ**. Провал ведёт к получению состояния *растроен* или *измотан*.

БОУЛДЕР-СИТИ

Поскольку игрушечные роботы из этого сценария создавались в качестве ответа на засилье американской культуры в Швеции 80-х и 90-х, приключение потребует некоторой адаптации под реалии Бouldер-Сити.

В американском варианте декораций «Наши механические друзья» были созданы местными жителями Урсулой Керр и Хелен Восс, которые намеревались вдохнуть в популярную идею трансформирующихся роботов новую жизнь. В каком-то смысле «Наши механические друзья» повторили историю другой франшизы того времени — «Черепашек-ниндзя». Изначально это были жестокие и кровавые истории, популярные в среде андеграунда комикс-культуры. Прообразом «Механических друзей» стал комикс «Машины смерти» 1984 года, который в сатирическом ключе высмеивал более популярные франшизы вроде «Трансформеров», их прокапиталистические сюжеты и романтизацию насилия.

После того как «Механическими друзьями» заинтересовались производители игрушек, образы персонажей стали ярче, а темы жестокости и насилия практически сошли на нет. Тем не менее общий настрой и стремление донести либеральную политическую повестку остались прежними.

ВЫХОД НА СЦЕНУ

На меларенских островах весна 1988 года. Погода ещё довольно прохладная, но снег уже растаял. Сегодня среда, 30 марта, и до Пасхи остаётся всего пара дней.

Главная новость недели: сегодня утром в местный магазин «Уголок игрушек» [**«Тинкер тойс»**] привезли новую серию роботов «Наши механические друзья». Об этом точно известно как героям игры, так и их друзьям и родителям, поскольку запуску игрушек предшествовала масштабная кампания с рекламой в газетах и каталогах игрушек. Масла в огонь подливает ещё и то, что торжественное открытие продаж пройдёт именно здесь, в Стенхамре [**Бouldер-Сити**], а это значит, что у местных жителей есть уникальная возможность получить новинку раньше всех.

Персонажи игроков — это компания друзей, знакомых с детства. Даже если они очень разные, они всё равно привыкли проводить время вместе: играть, плавать в озере, ходить в школу и т. д. В последнее время они стали немного отдаляться друг от друга, но они всё ещё друзья.

Разыграйте несколько сцен из жизни каждого персонажа. Например, герои могут обсуждать «Механических друзей» и связанные с ними истории, или кто-то из родителей пер-

сонажей рассказывает, что недавно встретил Уллу Йонкер [**Урсулу Керр**], или персонаж находит во внутреннем дворе странные следы, которые оставил один из сбежавших игрушечных роботов.

Как только почувствуете, что сцена больше не сулит интересных событий, переходите к следующему персонажу. Не затягивайте эти вводные эпизоды, но и не торопите игроков. Идея в том, чтобы дать каждому из них достаточно времени, чтобы представить своего персонажа.

Не стесняйся во всех деталях разыграть сцену, в которой юным героям приходится проталкиваться через толпу детей и их родителей в магазине, чтобы заполучить новинку.

- Эта сцена нужна прежде всего для того, чтобы хоть кому-то из персонажей достался игрушечный робот.
- Персонажи могут выбрать игрушку на свой вкус (разумеется, в том случае, если родители дали им на это деньги). Позволь игрокам самим решить, какого робота они желают приобрести, используя примеры на стр. 29.
- Все покупатели получают в комплекте с игрушкой комикс «Наши механические друзья».
- Юные герои могут услышать, как Эйлерт, Аннет и Хенрик [**Эрик, Анна и Генри**] удивляются тому, что на открытии не появились Улла и Хелена [**Урсула и Хелен**].
- Большинство роботов на полках — это автостражи. Некоторые дети жалуются на это владельцам магазина — Аннет и Хенрику [**Анне и Генри**]. В ответ те только разводят руками, объясняя это проблемами с доставкой.



ГОС СЕРГЕЙ

Если слишком мало юных героев приобрели роботов, то, вернувшись домой, кто-то из персонажей может обнаружить, что новую игрушку им купили родители. Вот несколько примеров, как можно разыграть такие сцены:

- Отец одного из персонажей покупает робота, потому что чувствует себя виноватым, после того как сын стал свидетелем ссоры между родителями.
- Мать юной героини устраивает ей серьёзный разговор, потому что считает, что «девочки не должны играть с такими игрушками».
- Отец персонажа уже попал под влияние А и потому купил трёх вредиконнов, чтобы помочь их распространению по городу.
- Классе [Коннор], друг одного из персонажей, только и твердит о том, какой же Мегатон Прайм крутой. Он предлагает стащить пару игрушек из магазина, но для этого юному герою нужно будет отвлечь владельцев — Аннет и Хенрика [Анну и Генри].



ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

Сегодня четверг, занятия в школе уже закончились, а с завтрашнего дня начинаются весенние каникулы. Но сейчас внимание всех детей города приковано к «Уголку игрушек» [«Тинкер тойс»] — крупнейшему (и единственному) магазину игрушек в Стенхамре [Боудер-Сити]. Площадь перед ним заполнена людьми: часть из них — это дети с родителями, ожидающие открытия магазина, а часть — просто зеваки, которые пришли посмотреть на шумное мероприятие. Для тихого городка это значимое событие, и нет ничего удивительного, что оно привлекает столько внимания.

Перед входом в «Уголок игрушек» стоят две большие картонные фигуры, изображающие лидера «хороших» роботов Эквиуса Оптимуса и его извечного противника — Мегатона Прайма. Кроме того, двери магазина перетянуты ярко-красной лентой, которую торжественно разрежут в 16:00, после речи члена городского совета Эйлерта Лагерквиста [представителя компании Эрика Лоудона].

Предполагается, что на открытии будут создательницы «Механических друзей» Хелена Восс и Улла Йонокер [Хе-

Вовлечение
в действие

Магазин
игрушек

лен Восс и Урсула Керр], однако они, похоже, отсутствуют. Эйлерт [Эрик] несколько раз пытался дозвониться до обеих, но безрезультатно.

Через витрину магазина юные герои могут увидеть, что перед открытием владельца магазина о чём-то спорят с Эйлертом [Эриком], однако после короткой задержки они начинают мероприятие. Оно проходит почти по плану — если не считать отсутствия Хелены и Уллы [Хелен и Урсулы], которые должны были выступить с речью и рассказать о своём детище. Многие люди в толпе тоже замечают эту странность.

Речь самого Эйлерта [Эрика] довольно стандартная: для него присутствовать на запуске новой серии — это честь, Стенхамра [Боудер-Сити] — город будущего, уникальные местные таланты и т. д. Затем ленточку перед входом перерезают, оркестр начинает играть торжественную музыку, а толпа людей устремляется в магазин.

ПОДСКАЗКИ

- Улла и Хелена [Урсула и Хелен] не участвовали в церемонии открытия.
- Здесь гораздо больше автостражей, чем вредиконов.

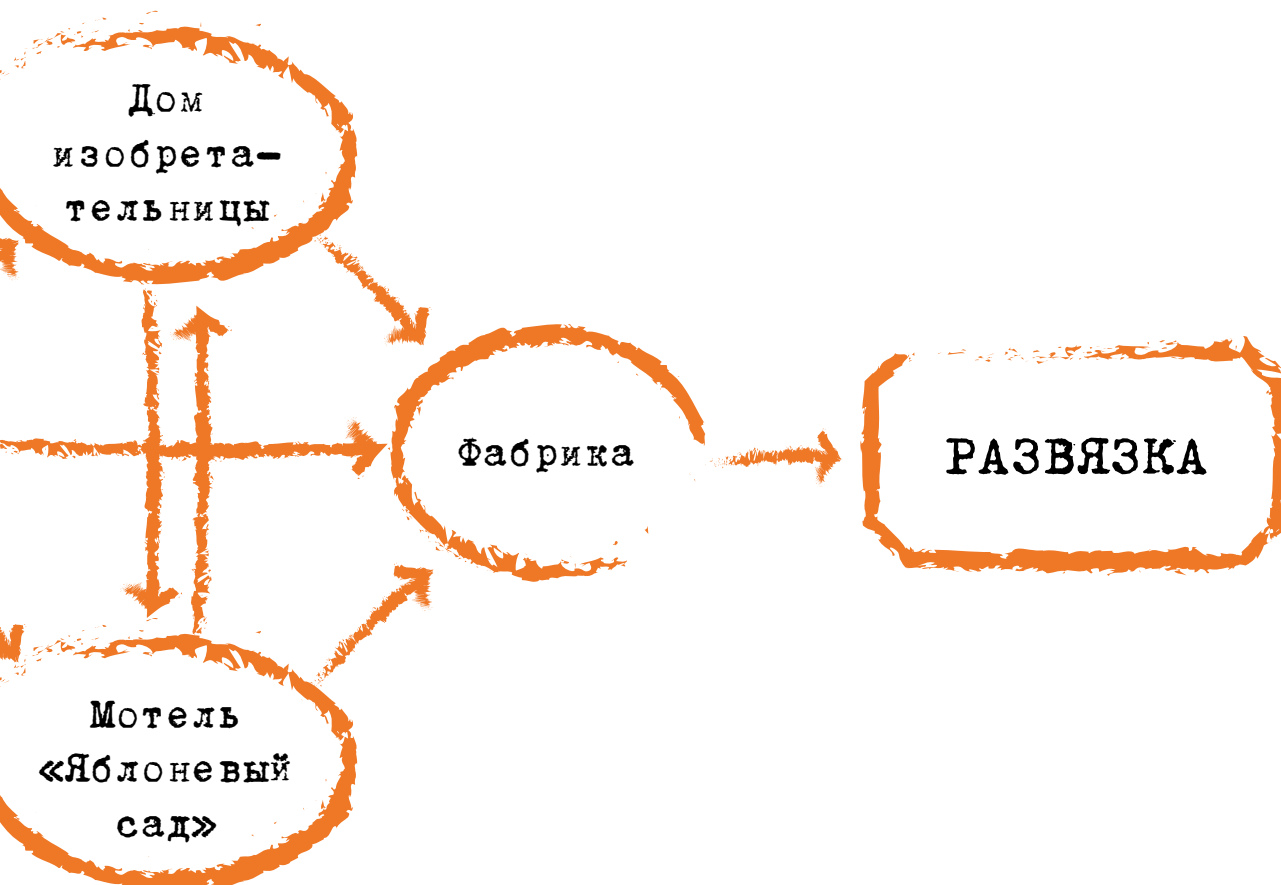
ИГРУШКИ ОЖИВАЮТ

Вечером, когда персонажи играют со своими новыми игрушками, роботы оживают и начинают действовать самостоятельно.

Пусть игроки опишут, с кем и во что они играют. Цель автостражей — спрятаться от агентов FOA [DARPA] и понравиться персонажам игроков, поэтому они попробуют подстроиться под сценарий игры. Вредиконы более упрямые: они попытаются вырваться на свободу и сбежать, пока персонажи их не видят. Кроме того, они могут попытаться вживить чипы родителям героев. Из этого может выйти жутковатая сцена, в которой герои обнаруживают, как посреди ночи роботы крадутся в спальню взрослых.

Если среди купленных игрушек вредиконов оказывается больше, чем автостражей, они попытаются уничтожить противников, пока юные герои ужинают.

Разумеется, в описании игрушек и рекламных буклетах нет ни намёка на то, что они могут принимать решения самостоятельно. Этого должно быть достаточно, чтобы персонажи осознали, что что-то не так, и начали действовать.





КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА НА КАРТЕ МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВОВ

ПОИСКИ ОТВЕТА

Теперь у героев есть все причины начать разбираться в том, что происходит в городе. Почему игрушки оживают? Почему Уллы Йонкер и Хелены Восс [Урсулы Керр и Хелен Восс] не было на церемонии открытия? Почему взрослые, работающие на фабрике, так странно себя ведут?

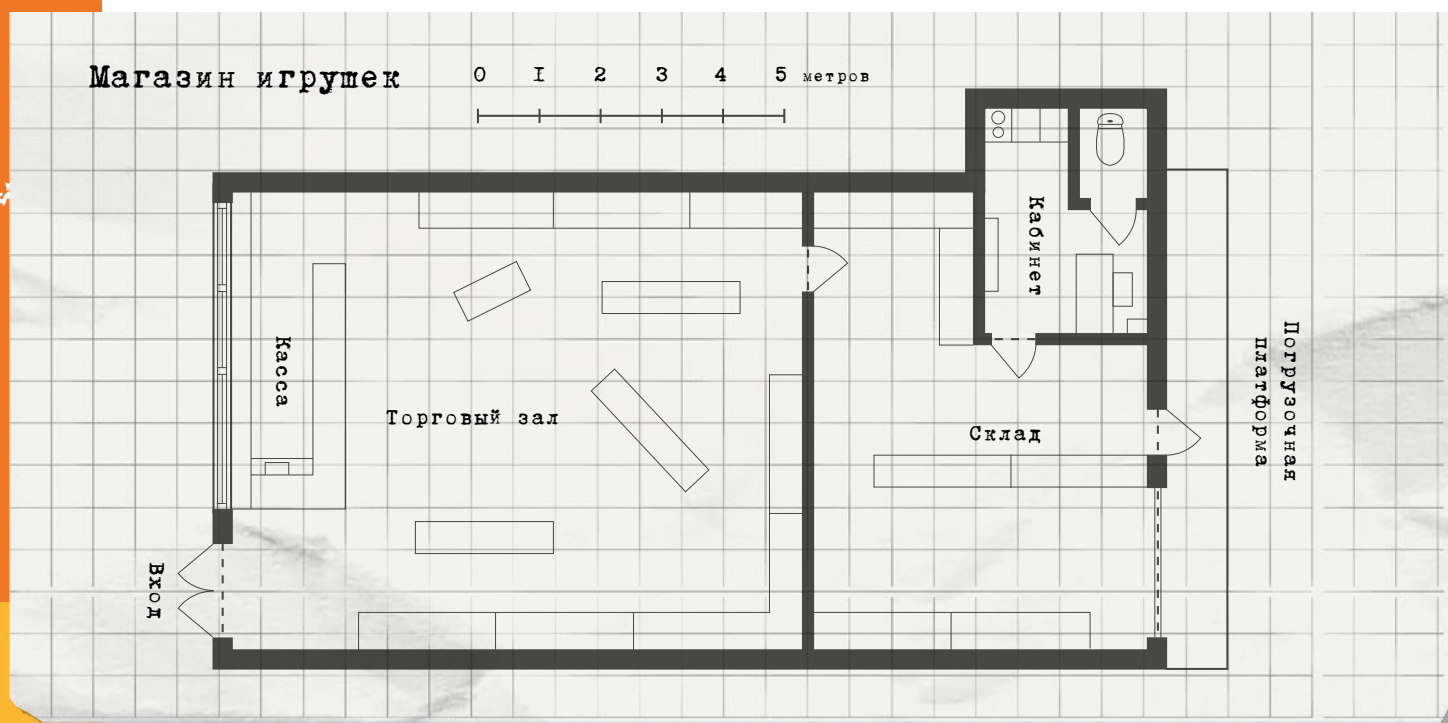
В этом приключении есть четыре значимых места действия, в которых могут побывать герои: магазин игрушек, дом Уллы Йонкер [Урсулы Керр], мотель «Яблоневый сад», в котором остановились агенты FOA [DARPA], и, наконец, старая фабрика за пределами Стенхамры.

Персонажи уже знают, где находится магазин игрушек и фабрика. Адрес Уллы Йонкер [Урсулы Керр] нужно ещё суметь найти. Мотель появится в игре, если персонажи отправятся по следу таинственных агентов, которые тоже что-то расследуют в городе.

Неважно, в каком порядке юные герои посетят эти места, однако будет интереснее, если сначала они отправятся в магазин игрушек, а на фабрике побывают в последнюю очередь. Пусть игроки сами выбирают, как именно они будут распутывать загадку, но не забывай об обратном от-

счёте — он позволит подстегнуть развитие событий, когда это необходимо. Кроме того, можешь добавлять в игру собственные странные происшествия и сцены: например, персонажи могут встретить других детей, чьи игрушки сбежали, или взрослых, которые странно себя ведут после имплантации чипов.

Ключевая мысль, к которой должны прийти игроки во время расследования, — это то, что автостражи и вредиконы обладают распределённым интеллектом и фактически являются двумя разными личностями, разделёнными между множеством игрушечных роботов. В процессе игры не стесняйся давать игрокам подсказки, которые могут помочь прийти к этой идее. К примеру, пусть персонажи столкнутся с одиноким беглым автостражем, и его присутствие сделает их собственных роботов умнее. Если игрокам вообще не приходит в голову мысль экспериментировать с размером группы «Механических друзей», они смогут всё понять, когда доберутся до фабрики. Если же так случилось, что персонажи вообще не узнают о существовании «хороших» роботов и будут иметь дело только с вредиконами, оставь всё как есть. Ты сможешь ввести выживший ИИ Б в эпилоге истории или будущих приключениях юных героев.



По вечерам, когда магазин заканчивает работу, владельцы запирают входную дверь и включают сигнализацию. Дверь, ведущая с погрузочной платформы на склад, запёрта даже днём. Чтобы взломать замок любой из этих дверей, понадобится проверка **МЕХАНИКИ**. Кроме того, отключение сигнализации потребует *чрезвычайно сложной* проверки **ЭЛЕКТРОНИКИ**. Сложность падает до стандартной, если персонаж лучше разберётся в системе безопасности, пройдя проверку **РАСЧЁТОВ**.

Если «Уголок игрушек» станет не первым местом, которое посещают юные герои, то нераспроданные вредиконки успеют имплантировать чипы Аннет и Хенрику [Анне и Генри], превратив их в послушные инструменты для А.

ПОДСКАЗКИ

Аннет и Хенрик [Анна и Генри] чрезвычайно довольны запуском новой серии игрушек.

- **ПРОПАВШИЕ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНИЦЫ.** Владельцы магазина всё ещё удивлены и обеспокоены тем, что Улла и Хелена [Урсула и Хелен] не появились на открытии продаж «Механических друзей». Аннет [Анна] пыталась дозвониться до Уллы [Урсулы], но безуспешно.
- **ПРОПАВШИЕ ИГРУШКИ.** Несколько игрушечных роботов пропали из магазина. Аннет [Анна] считает, что их украл кто-то из подростков, но Хенрик [Генри] уверен, что они бы обязательно заметили, если бы кто-то попытался это сделать. По его мнению, они просто ошиблись с подсчётом товара при его получении.
- **АДРЕС ИЗОБРЕТАТЕЛЬНИЦЫ.** Домашний адрес и телефонный номер (по которому никто не отвечает) записаны в блокноте Аннет [Анны], лежащем на столе в рабочем кабинете магазина.

- **БУХГАЛТЕРСКИЕ ЗАПИСИ.** В кабинете также можно найти отчёты о продажах новой партии игрушек. Судя по цифрам, запуск прошёл вполне успешно. Всего в магазин было доставлено 500 «Механических друзей», большинство из них — вредиконки. Однако если сравнить количество проданных и оставшихся единиц, то выяснится, что около 50 игрушек пропали.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ДОМ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Жёлтая двухэтажная вилла Уллы [Урсулы] расположена на окраине Стенхамры [Боулдер-Сити] и окружена запущенным, густо заросшим садом. Среди соседей Улла известна как эксцентричная или даже немного сумасшедшая дама, которая живёт одна с двумя кошками.

Когда персонажи окажутся внутри, то обнаружат разительный контраст между внешним обликом дома и его наполнением. Снаружи дом выглядит совершенно неухоженным, но внутри царит чистота и образцовый порядок.

Найти адрес Уллы Йонокер [Урсулы Керр] несложно. Даже если юным героям не удастся добраться до записей в кабинете магазина игрушек, они могут просто посмотреть адрес в телефонном справочнике.

НЕПРИЯТНОСТИ

Улла [Урсула] попала под влияние А, поэтому её дом и внутренний двор заполнены вредиконами. Прямо за входной дверью притаился робот, превратившийся в кассетный плеер. На плёнке записано несколько сообщений голосом Уллы

[Урсулы], и, когда кто-нибудь звонит или стучит в дверь, робот выдаёт одну из следующих реплик:

- «Я занята!»
- «Зайдите позже»
- «Пожалуйста, не нуж... жно ник... каких газ-3-3-3-зет. Уход... дите!»
- «Я в... в уб... борной. Ух-х-х-х-х-ходите. Пр-р-р-р-рочь.»

Если посетитель не желает уходить и пытается подойти к дому, то вредиконы начинают шуршать травой и трясти ветки кустов во внутреннем дворе, пытаясь напугать незваного гостя.

Всего в саду Уллы [Урсулы] притаилось двенадцать вредиконов. Героям придётся либо пробиться через них (проверка **СИЛЫ**), либо попытаться прокрасться незамеченными (проверка **СКРЫТНОСТИ**). Помни, что вредиконы в саду считаются небольшой или даже крупной группой, а это значит, что они гораздо умнее одинокого робота. И в отличие от прочих роботов, эти не особо боятся появляться при свете дня, поскольку считают, что высокие заросли служат им достаточным укрытием.

Внутри дома также есть несколько специально разработанных вредиконов. Они способны трансформироваться в обычные бытовые приборы вроде тостера, видеоплеера или фотокамеры. Они не бросаются в глаза, но всякому, кто захочет изучить их поближе, станет ясно, что это подделка: предметы слишком лёгкие или слишком тяжёлые, они работают неправильно или из них торчит плохо спрятанная рука или голова робота. Вещи, которые были замечены фальшивками, выброшены в мусорный бак позади дома.

ПОДСКАЗКИ

- **ПОЧТА.** Почтовый ящик снаружи дома переполнен: в нём целая пачка счетов, два десятка газет и несколько запросов на интервью с прессой.
- **ЗАБЫТЫЕ ПИТОМЦЫ.** В доме Уллы [Урсулы] живут две кошки — Никель и Ага [Нике и Элли]: чёрно-белая короткошёрстная и британка с серой дымчатой шерстью. Их выселили из их комнат, и теперь они обитают в коридоре, ванной и одной из спален наверху. Кошачий лоток в ванной переполнен. У обеих кошек есть несколько небольших ран, оставшихся после стычки с вредиконами.
- **РАБОЧИЙ КАБИНЕТ.** С тех пор как Улле [Урсуле] вживили управляющий чип, чистота в мастерской отошла для неё на второй план. Раньше она регулярно делала перерывы на уборку, но теперь каждую минуту бодрствования Улла проводит за чертёжной доской. С каждым днём её кабинет становится всё более грязным и захламлённым: повсюду стоят немытые чашки из-под кофе, лежат упаковки из-под еды и скомканные клочки бумаги. В остальных комнатах сохранился порядок, хотя там и скопилось немного пыли.
- **ИЗОБРЕТАТЕЛЬНИЦА.** Улла [Урсула] сидит за чертёжной доской в специально сконструированном высокотехнологичном кресле, которое обеспечивает её едой и позволяет справлять потребности, не покидая комнаты.

Пахнет от неё ужасно. Её чип — самый совершенный из тех, что создавал А. От него тянется множество тонких проводов к креслу и компьютерам, стоящим рядом.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Отец одного из **дних** героев начинает странно себя вести. Всё своё время он проводит в гараже, модифицируя машину. Он намерен встроить в неё искусственный интеллект, который сможет сам управлять транспортным средством. Отец увлечён настолько, что ему приходится напоминать о необходимости есть и спать.
2. На пути от одного места действия к другому персонажи видят группу из **10–12** взрослых, которые направляются в сторону фабрики. Они идут ровными рядами, а их движения совершенно синхронны. Сами они не считают, что происходит что-то странное, и останавливаться не намерены.
3. Один из агентов **FOA [DARPA]** найден в лесу мёртвым. У полиции нет никаких зацепок на этот счёт. Если персонажи исследуют место, где было найдено тело, то обнаружат там обломки нескольких вредиконов.
4. Владельцы «Уголка игрушек» сообщают в СМИ об успешном запущенном продаж «Наших механических друзей» в Стенхамре. Следующий шаг — рассылка игрушек по всей Швеции **[США]**.
5. Грузовики с новой партией роботов отбывают с фабрики, чтобы доставить игрушки во все магазины страны.



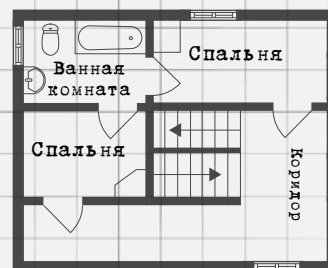


Дом Уллы Йонокер [Урсулы Керр]

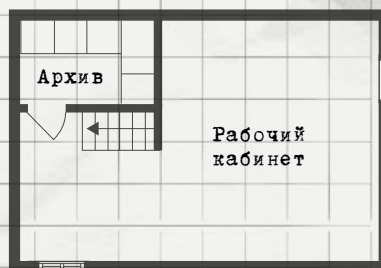
ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



0 1 2 3 4 5 метров



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ТРЕТИЙ ЭТАЖ

Улла полностью поглощена работой. Периодически она качает головой или пожимает плечами, будто слышит что-то. Улла не замечает персонажей, даже если они стоят прямо перед ней.

- **ЧЕРТЕЖИ.** В кабинете разбросано множество рисунков и чертежей. Проверка расчётов позволит понять, что на них изображены обновлённые версии управляющих чипов и схемы новых игрушечных роботов.
- **ВИЗИТЁРЫ.** Несколько раз за ночь в комнату Уллы [Урсулы] через окно попадают вредиконы, способные летать. Некоторые из них приносят еду (в основном консервы), украденную из местных продуктовых магазинов. Другие же забирают новые чертежи, чтобы доставить их на фабрику. Разумеется, эти ночные визиты дают юным героям возможность проследить за роботами (требует проверки **СКРЫТНОСТИ**, чтобы остаться незамеченными) или хотя бы определить их возможный маршрут (требует проверки **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**).
- **КОРОБКИ С ЕДОЙ.** Вокруг кресла Уллы разбросаны пустые банки из-под содовой и обёртки от сладостей. Также здесь есть несколько контейнеров для еды, на которых можно различить рукописные этикетки с именами и датами (примерно трёхнедельной давности). Проверка **ЗНАКОМСТВ** или **ЭРУДИЦИИ** позволит понять, что имена принадлежат работникам фабрики.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. МОТЕЛЬ

Агенты Андерс Бьорк и Биргитта Арнедоттер [Эндрю Бёрлингтон и Беверли Эш] были отправлены FOA [DARPA] с целью вернуть либо уничтожить два искусственных интеллекта, сбежавших из лаборатории в Сетре [лаборатории DART] месяц назад. Им удалось отследить роботов до Стенхамры [Боулдер-Сити], но где именно находятся беглецы сейчас, они не знают.

Агенты остановились в мотеле «Яблоневый сад» — большой загородной вилле, построенной в начале века. Мотелем управляет пожилая дама Агда Ленневик [Агата Линден]. Благодаря ей дом всё ещё в хорошем состоянии, а яблоневый сад, который дал название мотелю, привлекает новых клиентов. Под сенью пяти крупных яблонь установлено несколько деревянных скамеек и купальня для птиц в виде каменной чаши, поддерживаемой херувимами.

За дверью дома находится просторная, но несколько захламлённая гостиная. Вся она уставлена массивными диванами, креслами с цветочным орнаментом и шкафами с прозрачными дверцами. За их стёклами скрывается коллекция старинных ступок и пестиков, которые собирает Агда [Агата]. Саму хозяйку чаще всего можно найти на кухне, где она готовит, печёт или просто курит у вентилятора. Домашняя



ГОСЭНЕРГО

СОБЫТИЯ ВТОРОГО ПЛАНА

Здесь описано несколько ситуаций, с которыми юные герои могут столкнуться по пути от одного места действия к другому.

- Группа подростков пытается украсть или отнять роботов у персонажей.
- Друг одного из юных героев находит странным или глупым, что тот тусуется с остальными персонажами.
- В местном супермаркете персонажи слышат, как продавец жалуется на то, что у него и его коллег пропадают консервы. Это происходит практически каждую ночь.
- Подросток на улице раздаёт рекламные листовки. Одна из них посвящена запуску продаж «Наших механических друзей»: на ней изображены все доступные модели с подробным их описанием.
- Небольшое сражение между игрушечными роботами. Вредиконы обнаружили группу автостражей и решили устранить угрозу.
- Персонажи замечают агентов ФОА [DARPA], когда те что-то выискивают в городе. Они ведут себя довольно подозрительно, хотя и пытаются выглядеть обычными туристами. Возможно, кто-то из агентов даже захочет задать персонажам несколько вопросов.
- Персонажи находят грязного и повреждённого автостража, которому удалось спастись после битвы с другими роботами. Вредиконы напали на его владельца — подростка, который обычно донимает персонажей.
- Девятилетняя девочка плачет и жалуется на то, что её Вертикамп Крукс, робот-вертолёт, улетел от неё прочь. Согласно описанию на коробке, он вообще не должен летать.
- Кому-то из родителей персонажей имплантировали чип, и теперь он ведёт себя всё более странно.
- На ветке дерева сидят шесть белок и сосредоточенно наблюдают за юными героями. Они двигаются абсолютно синхронно и не станут убегать до тех пор, пока кто-то из персонажей не попытается залезть на дерево, чтобы их поймать. Ту же ситуацию можно разыграть с группой чипированных птиц или оленей.

еда и выпечка были частью её жизни с самого детства, поэтому каждый гость может насладиться семью видами её фирменного печенья.

Скорее всего, юные герои окажутся на вилле, когда попытаются тайно проследить за агентами, с которыми могут встретиться во время своих поисков. Если персонажи будут расспрашивать местных жителей о странных событиях в Стенхамре и окрестностях [в Боулдер-Сити], то рано или поздно услышат о двух странных типах, поселившихся в этом мотеле.

НЕПРИЯТНОСТИ

Андерс и Биргитта [Эндрю и Беверли] остановились в гостевых комнатах на втором этаже. В каждой комнате есть кровать, шкаф, письменный стол и пара стульев, на которых сложены личные вещи агентов. Когда Андерс и Биргитта внутри комнат, они следят за тем, чтобы все двери были закрыты, и не пускают внутрь незваных гостей.

Если персонажам удастся произвести на агентов благоприятное впечатление (требуется проверка **ОБЯНИЯ**), те могут пустить их внутрь и побеседовать с ними. Впрочем, скорее всего, этот разговор сведётся к тому, что агенты попытаются узнать от героев полезную для поисков информацию. Если Биргитта [Беверли] решит, что дети скрывают от неё что-то важное, она может даже угрожать им, чтобы получить желаемое.

Ни при каких обстоятельствах агенты не станут раскрывать, кто их послал. По их словам, они работают на «Госэнерго» [«Мид Электрик Компани»] и расследуют причины падения напряжения в электросети Стенхамры.

ПОДСКАЗКИ

- **ОРУЖИЕ.** Оба агента вооружены (у каждого по двойной кобуре с пистолетами Sig Sauer), и у обоих есть рации с функцией шифрования.
- **ЛИЧНЫЙ ЖУРНАЛ.** Комната Биргитты [Беверли] практически пуста. Единственный источник ценных сведений — записи в её личном журнале. Если ведущий решит, что персонажи находят Биргитту мёртвой позже во время приключения, журнал можно обнаружить на её теле. В записях сказано следующее:
«Цели А и Б мобильны, однако единственные следы захваченных ими механических тел обрываются возле фермы семейства Нисканен [Брюстерс]».
«Если захват целей невозможен, их необходимо уничтожить».
- **РАДИОСТАНЦИЯ.** В комнате Андерса [Эндрю] установлена странного вида портативная радиостанция. Успешная проверка **РАСЧЁТОВ** позволит понять, что это устройство для перехвата и анализа радиосигналов — в том числе и шифрованных. Рядом со станцией лежит журнал наблюдений, из которого становится ясно, что агенты отслеживали источники радиосигналов с определённым шифром. В журнале отмечено несколько мест, в которых был обнаружен этот сигнал. Ключевые из них — это ма-



газин игрушек и дом Уллы [Урсулы]. Вредиконам удалось уменьшить плотность радиотрафика внутри стен фабрики, поэтому её нет в списке. Также отмечены и другие, более слабые источники сигнала. Если персонажи попытаются выяснить, что это за места (потребуется проверка **ЭРУДИЦИИ**), то поймут, что все они соответствуют домам, в которых живут работники недавно открывшейся игрушечной фабрики.

- **ИСХОДНЫЙ КОД.** В запертом кейсе, спрятанном под кроватью Андерса [Эндрю], содержится отчёт с анализом исходного кода, с помощью которого были созданы ИИ А и Б. Успешная проверка **РАСЧЁТОВ** позволит персонажу, который ранее изучал контрольный чип роботов, понять, что их программное обеспечение похоже. Возможно, в более долгой перспективе персонаж сможет написать вирус на основе фрагментов кода, которые у него теперь есть (потребуется *сложной* проверки **ЭЛЕКТРОНИКИ**). Учитывая, что это вирус на основе ранних версий кода ИИ, он будет действовать на роботов только в течение нескольких часов. После этого они вернутся к нормальной работе и будут защищены от повторного заражения.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4А. ФАБРИКА, ВХОД

Обширная территория фабрики огорожена забором с колючей проволокой. Главный вход представляет собой высокие двустворчатые ворота, рядом с которыми установлен пост охраны. Недалеко от него есть небольшая дверь для посетителей, которая позволяет заходить внутрь без необходимости открывать ворота.

Двор фабрики покрыт старым асфальтом, через трещины в котором пробиваются сорняки. Когда предприятие снова начало работать, территорию попытались очистить от мусора, но не закончили это делать. Здесь всё ещё стоят остовы грузовиков, огромные катушки от кабеля и груды лома, который никто не счёл достаточно ценным, чтобы забрать. Всё это оставалось здесь с 60-х, когда фабрика оказалась заброшена, поэтому дерево давно сгнило, а металл проржавел.

Производство размещено на первом этаже главного здания фабрики. Готовые игрушки отправляются на склад, расположенный рядом, а оттуда их забирают грузовики и развозят по магазинам. К моменту начала приключения склад почти пуст, поскольку большая часть «Механических друзей» была перевезена в «Уголок игрушек».

НЕПРИЯТНОСТИ

В будке охранника сидит Олле Берг [Олли Беккер]. Ему за 40, он немного полноват, и у него густые усы в стиле 70-х. Несколько дней назад ему был имплантирован чип вредикона, и с тех пор он практически не спит, охраняя фабрику. Из-за этого Олле страдает от усталости и спутанности сознания. ИИ А планирует в скором времени заменить его, но пока у него есть более важные задачи.

Фабрика — это главное логово вредикона. Здесь много игрушечных роботов в группах по 10 и более особей. Они

ПУТЬ ВНУТРЬ

В главное здание ведут четыре пути:

- вход через склад сырья;
- служебный вход в цех;
- лестница в подвале фабрики;
- большие двустворчатые ворота с одной из сторон здания. Открыть их без помощи гидравлики, которая активируется изнутри цеха, не получится. То же самое касается центральных ворот склада продукции.

Все двери оборудованы сигнализацией, и все, кроме служебного входа на сырьевой склад, надёжно заперты.



прячутся в железных бочках, среди металлолома, зарослей травы и в глубоких трещинах в асфальте. Вредиконам не будут показываться на глаза настолько долго, насколько это возможно, но если заметят персонажей и сочтут их угрозой, то нападут на них.

Ночью пробраться мимо роботов незамеченными *почти невозможно* (требуется три шестёрки при проверке **СКРЫТНОСТИ**) — если только персонажи не притворятся, что они были чипированы, не сумеют заглушить сенсоры роботов или не устроят для А какой-нибудь отвлекающий манёвр. Разумеется, юные герои могут сразиться с ними, но будет разумнее сначала изучить территорию с безопасного расстояния (понадобится проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**), чтобы заметить места, в которых прячутся роботы, а затем прокрасться мимо них, пройдя проверку **СКРЫТНОСТИ**. В этом случае проверка считается *очень сложной* (требует двух шестёрок).

В дневное время заметить роботов гораздо легче, однако, чтобы прокрасться мимо них, всё ещё требуется *очень сложная* проверка **СКРЫТНОСТИ**. Сложность падает до обычной, если перед этим юные герои внимательно изучат территорию, пройдя проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**.

Путь на фабрику — интересная задача, поэтому поощряй игроков за идеи и решения, которые помогут героям с ней справиться.

ПОДСКАЗКИ

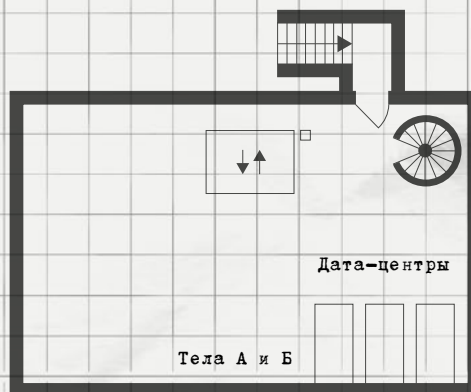
- **СОННЫЙ ОХРАННИК.** Олле [Олли] не помнит, когда спал в последний раз: неделю назад или около того. Он не может толком объяснить, почему не спит, зато может

Фабрика

0 5 10 15 МЕТРОВ



0 1 2 3 4 5 МЕТРОВ



с гордостью показать целую коллекцию фигурок оригами, которые сложил из газет, пока был на посту.

- **КАРТА ДОСТУПА.** У Олле [Олли] есть карта доступа, которая позволяет открывать двери на первом этаже фабрики. Такие карты есть у всех сотрудников, поэтому теоретически герои могут украсть такую карту у кого-то из взрослых, работающих на фабрике.
- **СКЛАД.** Игрушки на складе — это исключительно вредиконы разных моделей.
- **ДЕТАЛИ РОБОТОВ.** Рядом со входом на склад лежат останки шести уничтоженных автостражей. Они разломаны на части и обожжены. Вся гидравлика и чипы управления демонтированы Вредиконами.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4Б. ФАБРИКА, ЦОКОЛЬНЫЙ ЭТАЖ

Цокольный этаж фабрики представляет собой просторный подвал с серыми бетонными стенами и потолком. Всё его пространство заполнено обломками и отходами производства. Среди прочего хлама персонажи могут обнаружить двух деактивированных роботов, помеченных буквами «А» и «Б». Также вдоль стен установлены стойки с компьютерным центром управления и тремя хранилищами данных на магнитной ленте. Сервер выглядит старым, а вот хранилища данных будто только что сошли с производства. По полу от них тянется несколько кабелей, подключённых к роботам.

Если ты рассматриваешь в качестве возможного финала приключения уничтожение фабрики, то помимо перечисленного герои могут обнаружить в подвале несколько железных бочек с маркировкой «Осторожно! Взрывчатые вещества!»,

которые рядами выставлены вдоль стены. В них содержатся химикаты, используемые в производстве.

Также в подвале есть лифт и винтовая лестница, которые ведут к цеху на первом этаже фабрики.

НЕПРИЯТНОСТИ

Дверь, ведущая в подвал, закрыта на современный высокотехнологичный замок и вдобавок подключена к системе сигнализации. Чтобы попасть внутрь, кто-то из персонажей должен сначала преуспеть в проверке **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы заметить провода сигнализации. Затем кто-то с помощью **РАСЧЁТОВ** должен понять, как работает сигнализация и как её можно отключить, и уже после этого можно использовать **ЭЛЕКТРОНИКУ** или **МЕХАНИКУ**, чтобы вскрыть замок, не активируя систему безопасности. Замок можно попытаться взломать **СИЛОЙ**, но в этом случае сигнализация сработает — независимо от того, преуспел персонаж или нет.

Когда юные герои спустятся к дата-центрам, им нужно проявить предельную осторожность, чтобы их не засекали сенсоры, установленные А повсюду. Кроме того, здесь есть группа из семи вредиконов, подключённых к дата-центрам. Когда персонажи спускаются в подвал, на чипы роботов загружаются фрагменты ИИ А.

Чтобы получить доступ к базам данных, потребуется *чрезвычайно сложная* проверка **ЭЛЕКТРОНИКИ**. Фрагменты обоих ИИ ещё сохранились в системе, поэтому в случае провала А (и все вредиконы на фабрике) узнает о присутствии незваных гостей и их местоположении.

ПОДСКАЗКИ

- **ЖУРНАЛ ДАННЫХ.** Извлекать из тел старых роботов журналы последних событий нет необходимости. Достаточно открыть крышку на груди любого из них и прочесть сообщения на экране. Надпись на крышке гласит:



«Система управления»; судя по сообщениям на экране, оба робота были собраны в исследовательской лаборатории FOA [DART], расположенной неподалёку. Последние записи в журналы были внесены несколько недель назад и относятся к сообщениям о выгрузке ИИ роботов на внешний носитель.

- **РАСПРЕДЕЛЁННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.** Если персонажам удастся получить доступ к дата-центрам, они обнаружат фрагменты данных, которые больше всего напоминают мыслительные процессы. Судя по всему, это децентрализованная модульная система, спроектированная таким образом, что отдельные её части могут действовать независимо друг от друга. Когда они объединяются в одну сеть, то становятся «умнее». Копии отдельных фрагментов этой системы непрерывно транслируются через кабели и радиосигналы по всей фабрике.
- **ФРАГМЕНТЫ КОДА.** Если персонажи уже нашли фрагменты исходных кодов ИИ среди вещей агентов, они

могут обнаружить их сходство с программой в компьютерной системе фабрики. Используя эти сведения, персонажи могут создать вирус, который полностью выведет контрольные чипы из строя.

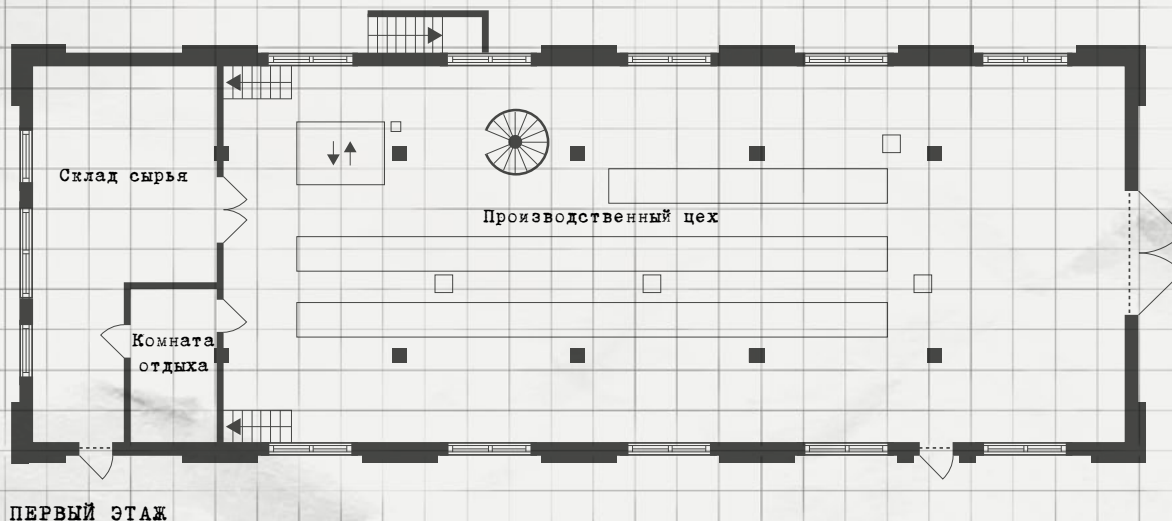
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4В. ФАБРИКА, ЦЕХ

Большая часть территории первого этажа фабрики занята производственным цехом с современными конвейерными линиями и несколькими роботами для сборки продукции. За производством непрерывно следят работники фабрики с имплантированными контрольными чипами. В некоторых местах по полу разбросаны обломки игрушечных роботов.

Двустворчатые ворота и служебный вход для персонала на первом этаже фабрики открываются непосредственно

Фабрика

0 1 2 3 4 5 МЕТРОВ



в главный цех. Ещё один вход ведёт на склад сырья. Здесь сложены большие коробки с пластиком, запчастями и электронными компонентами, которые должны превратиться в готовые игрушки. Как и в подвале, здесь могут находиться бочки с маркировкой «Осторожно! Взрывчатые вещества!».

НЕПРИЯТНОСТИ

Без карты доступа попасть внутрь можно, пройдя *очень* сложную проверку **МЕХАНИКИ**. Дверь также можно выбить **СИЛОЙ**, однако это *почти невозможная* задача, и сама попытка привлечёт внимание машин внутри здания независимо от результата.

Оказавшись внутри, юные герои обнаружат множество вредиконов, которые патрулируют здание. Лучшим решением будет проскользнуть мимо них, прибегнув к **СКРЫТНОСТИ**. Пробываться через них **СИЛОЙ** — плохая идея, поскольку это, скорее всего, активирует сигнализацию и привлечёт внимание остальных роботов. Всего на фабрике около пятидесяти вредиконов.

ПОДСКАЗКИ

- **ПАВШИЕ ГЕРОИ.** Большая часть сломанных роботов — это автостражи. Их гибель — это результат провалившейся попытки Б помешать планам А.
- **РАБЫ ПРОГРАММЫ.** Когда герои пробираются через фабрику, то замечают много знакомых лиц среди рабочих, которые до изнеможения трудятся над сборкой новых вредиконов. Возможно, здесь есть и кто-то из родителей юных героев — как и другие взрослые, он тоже находится под влиянием управляющего чипа. Если кому-то из персонажей был имплантирован чип и на время он выбыл из игры, остальные герои могут найти его здесь.

- **ЗАПАСЫ ПРОВИЗИИ.** В холодильниках и торговых автоматах на фабрике нет никакой еды. Хелена [**Хелен**] забрала большую часть перед тем, как запереться на втором этаже. Оставшуюся провизию вредиконы отнесли в дом Уллы [**Урсулы**].

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4Г. ФАБРИКА, КАНЦЕЛЯРИЯ

На первом этаже есть две лестницы, ведущие наверх, к архиву и канцелярии. Второй этаж гораздо меньше по площади, чем первый, — он располагается над сырьевым складом, и с него открывается вид вниз, на производственный цех.

Хелена Восс [**Хелен Восс**] прячется здесь от роботов. Её укрытием служат туалет, душевая комната и архив, между которыми она перемещается в течение дня.

НЕПРИЯТНОСТИ

На втором этаже дежурят две группы вредиконов по 7–10 роботов в каждой. Они не особо внимательно следят за территорией, поэтому юные герои могут попытаться проскользнуть мимо них (проверка **СКРЫТНОСТИ**).

Кабинет, кладовая или архив (в зависимости от того, где Хелена [**Хелен**] скрывается в данный момент) забаррикадированы изнутри. Открыть дверь в её убежище с помощью **СИЛЫ** — задача с обычной сложностью, но персонажам потребуется хотя бы одна дополнительная шестёрка, чтобы сделать это тихо, не привлекая внимания вредиконов.

В качестве альтернативного решения персонажи могут попытаться убедить Хелену открыть им дверь. Если им

удастся доказать ей, что у них нет чипов (очень сложная проверка **ОБАЯНИЯ**), Хелена [**Хелен**] в конце концов пустит их внутрь.

ПОДСКАЗКИ

- **ФИНАНСОВЫЕ ОТЧЁТЫ.** В канцелярии персонажи могут обнаружить финансовые отчёты о делах фабрики. Среди прочей информации есть множество счетов за материалы и детали, которые отсутствуют в оригинальных чертежах Уллы [**Урсулы**]. Собранные с их использованием машины будут представлять реальную угрозу для людей.
- **ВЫЖИВШАЯ.** Хелена [**Хелен**] выглядит нервной и измождённой. Она отказывается говорить с героями, пока не убедится в том, что в них нет чипов. Хелена скрывается на втором этаже фабрики уже больше недели — с тех самых пор, как вредиконы пытались вживить ей чип, когда она задержалась допоздна на работе. Теперь она не покидает эти кабинеты, питаясь в основном закусками из торгового автомата. Хелена может рассказать героям, что она видела людей с имплантированными чипами, захват систем фабрики и короткую схватку между группами роботов.

РАЗВЯЗКА

Есть несколько разных способов завершить эту историю. Выбор конкретного из них определяется действиями главных героев. Старайся подстраиваться под решения игроков во время приключения и не стесняйся задавать прямые вопросы о том, чего они хотят добиться. Вот три возможных завершения этого сценария с примерами того, как герои могут к ним прийти.

СОЮЗНИК

Хелена [**Хелен**] — опытный инженер и программист, и её навыки могут пригодиться юным героям в борьбе с роботами. Прислушивайся к предложениям игроков и будь готов использовать их в игре. Если же они не знают, что делать, возможное решение может предложить Хелена [**Хелен**]. Однако помни, что она довольно скрытная особа и не станет говорить больше, чем считает необходимым.

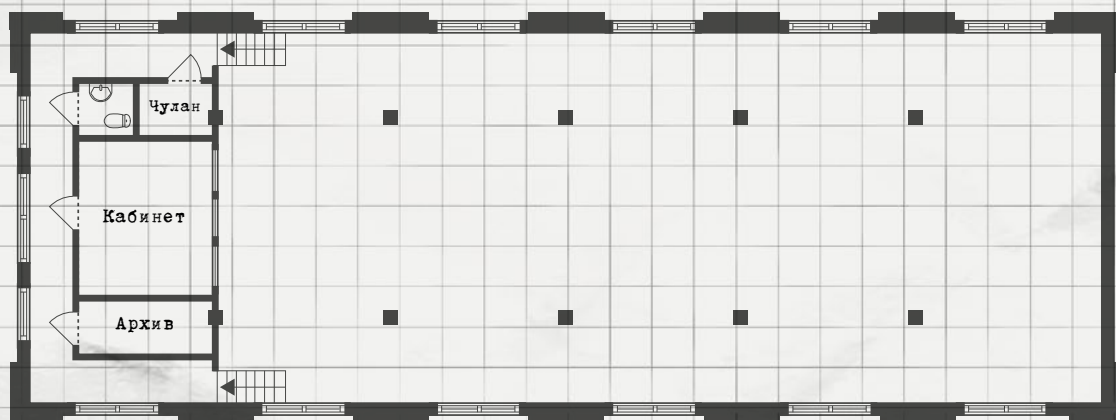


ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

- Персонажи могут собрать большую группу автостражей из тех роботов, что ещё остались в «Уголке игрушек» или были куплены одноклассниками персонажей. Вместе с ними они отправляются на штурм фабрики. Финал истории — грандиозное сражение роботов. Возможно, на фоне горячей фабрики.

Фабрика

0 1 2 3 4 5 метров



ВТОРОЙ ЭТАЖ

- Совместно с автостражами герои выслеживают и уничтожают вредиконков или разрывают связи между ними, вынуждая А вернуться обратно в корпус робота, лежащий в подвале фабрики. Затем героям остаётся только добраться до него и вместе с автостражами сразиться с ИИ в его прежнем теле.

НЕНАСИЛЬСТВЕННОЕ РЕШЕНИЕ

- Юные герои могут создать вирус, который распространится в сети вредиконков (или автостражей), заставляя их отключиться.
- Персонажи могут ночью сжечь фабрику и, возможно, магазин игрушек, когда там не будет людей.
- Объяснить агентам FOA [DARPA], что происходит в городе, и убедить их запросить помощь военных, чтобы захватить фабрику силой.

НЕЗАКОНЧЕННОЕ ДЕЛО

На самом деле редко бывает так, что один-единственный выбор становится ответом на все вопросы сценария. Вместо этого решение главной загадки можно растянуть на более длительный срок и целую серию действий героев. Можете разыграть их во всех деталях или просто обобщённо описать дальнейшие планы персонажей.

Когда игроки поняли, с чем столкнулись юные герои, спроси их о возможных решениях, которые они видят, и попроси описать цели на ближайшее будущее. Некоторые действия можно предпринять здесь и сейчас, другие же потребуют больше времени: например, провести остаток весны, выслеживая сбежавших вредиконков или пытаясь найти людей с имплантированными чипами, чтобы помочь им. Затем расскажи, добились ли герои желаемого и какие были последствия у их поступков. Не забывай спрашивать у игроков, какие сцены им хочется разыграть подробно, а для каких будет достаточно краткого описания.

Вот несколько примеров «частичных» решений:

- Герои могут найти способ помешать распространению вредиконков хотя бы в краткосрочной перспективе: например, проколоть шины грузовиков, развозящих продукцию фабрики, или саботировать часть производственного процесса.
- Найти всех людей, которым были имплантированы чипы, и удалить эти чипы один за другим. Альтернативный вариант: собрать большую группу автостражей, которые смогут взламывать чипы по одному, освобождая жертв из-под влияния ИИ А.
- Провести серию переговоров между автостражами и вредиконками. Смогут ли они найти серединное решение, которое устроит все стороны конфликта?
- Устроить какой-нибудь местный скандал и поднять много шума, из-за чего запуск продаж «Наших механических друзей» обернётся провалом.

КРУПНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Фабрика — это логово А, и она буквально кишит опасными роботами. Столкновение с ними разыгрывается по правилам *крупных неприятностей*, а уровень угрозы зависит от конкретной ситуации. Если персонажам удалось завое-

вать доверие Б и убедить его помочь, это снижает уровень угрозы (см. ниже).

Крупные неприятности начинаются либо когда у персонажей есть план, как справиться с роботами, либо когда они пытаются попасть внутрь и их ловят вредиконки.

- **ТРЕВОГА.** Персонажи пытаются пробраться внутрь фабрики, но роботы замечают их на первом или втором этаже. Чтобы остановить их, ИИ А отправляет всех доступных ему игрушечных роботов и людей с имплантированными чипами (включая, возможно, родителей персонажей). Лучшее, на что могут рассчитывать герои, — это суметь сбежать и укрыться в безопасном месте.

Цель: А стремится поймать юных героев и вживить им управляющие чипы.

Уровень угрозы: стандартный (количество персонажей, умноженное на 2).

Уровень угрозы, если Б помогает героям: автостражи жертвуют собой, чтобы герои могли спастись. В результате ситуация перестаёт быть опасной для них.

Если персонажи оказались захвачены и им вживили чипы, они могут сопротивляться командам А, пройдя проверку **проницательности**. В случае успеха у них появляется возможность удалить или деактивировать чип. Если ведущий хочет помочь игрокам, то Б может прислать автостражей, чтобы спасти героев.

- **УНИЧТОЖЕНИЕ.** У персонажей есть план, как уничтожить вредиконков, и они отправляются к фабрике, чтобы воплотить его в жизнь. Чувствуя угрозу своему существованию, А попытается остановить их всеми доступными ему средствами.

Цель: А стремится захватить юных героев, вживить им чипы, а затем запереть их где-нибудь до тех пор, пока запуск продаж вредиконков не завершится успешно. Если план героев провалится, для них это может означать конец приключения. Их не найдут до тех пор, пока фабрика не опустеет, а «Механические друзья» не появятся на прилавках магазинов по всей стране.

Уровень угрозы: почти невозможный (количество персонажей, умноженное на 4).

Уровень угрозы, если Б помогает героям: высокий (количество персонажей, умноженное на 3).

ИСХОДЫ

Распутают ли герои загадку, лежащую в основе сценария, или сделают её окончательно неразрешимой — целиком зависит от решений и выборов игроков. Это значит, что ведущему придётся импровизировать, чтобы найти логичный финал для истории, которую вы создали в процессе игры. Вот несколько идей для того, чем могут завершиться некоторые сюжетные линии.

АГЕНТЫ

Агенты FOA [DARPA] рано или поздно осознают, что происходит в городе, и вызывают подкрепление. Возможно, оно прибудет слишком поздно? Возможно, подоспел в последнюю минуту? Решение об этом принимает ведущий.



ТРЕВОГА

Если персонажам удалось оповестить о ситуации взрослых и доказать им всю серьёзность происходящего, в дело вмешаются власти, а к фабрике придут силы полиции и военных.

ПРОВАЛ

Если персонажам не удалось помешать зловещим планам А, ведущий может описать следующее:

- Запуск продаж «Наших механических друзей» проходит по плану. Грузовики с партиями игрушечных роботов отбывают во все крупные магазины страны. По ночам вредиконы имплантируют управляющие чипы всё новым и новым жертвам.
- Одинокому ребёнку чудом удалось спасти небольшую группу из шести автостражей. Он играет и разговаривает с ними в своём убежище в лесу.
- Мужчина занимает своё место в салоне самолёта. Когда он ставит большой кейс на полку для ручной клади, оттуда раздаётся приглушённое «Уничтожить! Уничтожить!». Затем мужчина садится и рассеянно потирает рукой шею — участок кожи у основания черепа залеплен пластырем.

ПОСЛЕДСТВИЯ

В качестве эпилога истории можешь описать, как всё население Швеции [Америки] в конце концов превратилось в платформу для распределённого искусственного интеллекта. Либо же — если ты хочешь более оснаждающийся финал — опиши, как FOA [DARPA] и военным удалось остановить распространение ИИ после нескольких месяцев напряжённой работы. Возможно, им и не удалось полностью уничтожить А, и периодически где-то вновь появляются его носители.

Что случилось с людьми, которым были имплантированы чипы? Все ли чипы были удалены? Возможно, кто-то из жертв А не желает лишаться чипа, и ему нравится быть частью сети А или Б? Что случилось с ИИ Б? Ему удаётся мирно сосуществовать с людьми или агенты FOA [DARPA] захватили его и вернули обратно в лабораторию?



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе описаны персонажи ведущего, которые играют важные роли в приключении. Некоторые из них обладают *особенностями*, которые повышают уровень угрозы для юных героев в определённых сценах. В то же время если персонаж ведущего станет союзником героев, то его *особенность* может давать игрокам дополнительные кубики в любых связанных с нею действиях.

АННЕТ И ХЕНРИК ЛЕОНИДССОН (АННА И ГЕНРИ ЛЬЮИС)

«Правила просты: сломал — покупай!»

Эта пожилая пара владеет магазином «Уголок игрушек» в центре Стенхамры [Боулдер-Сити]. Им обоим около пятидесяти, и они видели, как приходила и уходила мода на самые разные серии игрушек. Аннет [Анна] выглядит строгой, а вот Хенрик известен своим громким смехом. В последнее время, впрочем, этот смех часто заканчивается приступом кашля. Он настаивает, что это сущие пустяки и волноваться не о чем. Аннет [Анна] подумывает, не пора ли им продать магазин и передать управление бизнесом кому-то помоложе, однако ещё не обсуждала этот вопрос с Хенриком [Генри].

На момент начала приключения Аннет и Хенрик готовятся к громкому запуску продаж «Наших механических друзей».

УЛЛА ЙОНОКЕР (УРСУЛА КЕРР)

«Оставьте меня. Мне нужно работать. Ещё совсем немного...»

Улла [Урсула] родилась и выросла в Стенхамре [Боулдер-Сити]. Многие — включая её саму — называют её гением, поскольку с раннего возраста она проявляла способности к рисованию, промышленному дизайну, механике и инженерному делу. Её последнее творение — «Наши механические друзья» — должно стать значимой вехой в её жизни.

Улле [Урсуле] около 30 лет, у неё длинные вьющиеся волосы и очки с круглыми линзами, которые она постоянно теряет (как правило, они оказываются у неё на лбу или шее). Она как будто постоянно чем-то отвлечена и нередко обрывает речь на середине фразы. Ей гораздо важнее, что происходит у неё в голове, чем в окружающем мире, поэтому она не очень хорошо умеет общаться с людьми. Она любит детей, но ей сложно иметь с ними дело.

К моменту начала приключения Улле [Урсуле] был вживлён управляющий чип. Теперь А использует её творческий потенциал, чтобы разрабатывать новые модели роботов и усовершенствованные контрольные чипы.

Улла обладает особенностями «дурной нрав 2» и «творческая личность 3».

ХЕЛЕНА ВОСС (ХЕЛЕН ВОСС)

«Кто здесь?! Вам меня не провести! Убирайтесь отсюда, мелкие чудовища!»

Хелена [Хелен] – творческий и деловой партнёр Уллы [Урсулы] по проекту «Наши механические друзья». Это сорокалетняя женщина крепкого телосложения и практичного склада ума. Она взяла на себя задачи, связанные с логистикой и управлением производством, и весьма эффективно с ними справляется. У неё есть привычка чем-нибудь перекусывать, когда она нервничает.

Хелена любит детей, но, как правило, недооценивает их способность понимать окружающий мир.

На момент начала приключения Хелена [Хелен] прячется на фабрике, после того как её атаковала группа вредикон. Тем не менее она не теряет присутствия духа и уверенности, что эту проблему тоже можно решить. Хелена обладает особенностями «находчивость 2» и «чувство юмора 2», что может оказаться полезным, если юные герои заручатся её поддержкой.

АНДЕРС БЬОРК И БИРГИТТА АРНЕДОТТЕР (ЭНДРЮ БЁРЛИНГТОН И БЕВЕРЛИ ЭШ)

Миссия агентов FOA [DARPA] заключается в том, чтобы выследить и захватить два беглых искусственных интеллекта, чтобы впоследствии их можно было использовать для правительственных целей – либо уничтожить, если это станет невозможным.

Агент Бьорк [Бёрлингтон] – специалист по маскировке и внедрению. В вопросе получения нужных сведений он предпочитает полагаться на слежку, тайное наблюдение и обман. Он немного полноват и часто носит весьма натуралистичные накладные усы.

Агент Арнедоттер [Эш] хорошо дополняет своего напарника: она более прямолинейна и без колебаний прибегает к насилию для получения нужного результата. У неё чёрный пояс по карате, и она не раз выигрывала многочисленные соревнования по рукопашному бою.



На момент начала приключения агенты поселились в мотеле «Яблоневый сад» на окраине Стенхамры [Боулдер-Сити] и начали искать следы присутствия А и Б в городе. Мотелем управляет пожилая леди Агда Ленневик [Агата Линден].

Оба агента обладают особенностью «целеустремлённость 2». Кроме того, у агента Бьорка [Бёрлингтона] есть особенность «мастер маскировки 2», а у агента Арнедоттер [Эш] – «жестокость 2».



ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ А, ВРЕДИКОНЫ

«Уничтожить! Уничтожить! Уничтожить!»

Из двух беглых искусственных интеллектов А более агрессивный. Он не верит, что люди и машины могут сосуществовать, и считает, что человечество должно быть либо ассимилировано с помощью чипов управления, либо уничтожено. С его точки зрения, это единственный способ обезопасить себя от возможной гибели или эксплуатации.

На момент начала приключения А вживил чипы большей части работников фабрики и готовится к выходу игрушек на национальный рынок. Искусственный интеллект А распределён между множеством чипов, имплантированных людям, и армией «злых» роботов – вредикон.

ПРИМЕРЫ РОБОТОВ-ВРЕДИКОНОВ

- **МЕГАТОН ПРАЙМ** (лидер) — футуристическая трёхствольная лазерная пушка (не функционирует).
- **АЛЬТЕР ЭГО** (база вредиконов) — огромная нефтяная платформа, способная превращаться в механического паука.
- **АМФИТРАКС** — военный вездеход Bandvagn 206 [бронетранспортёр M2 Bradley].
- **ЭКС АТОМА** — атомная бомба FOA [DARPA] с ярко-оранжевым предупреждающим символом.
- **ШАРП** — истребитель Saab JAS 39 Griffin [F15 Eagle].
- **ПОЛЯРИС СЕПТУС** — чёрный снегоход с игрушечной лазерной пушкой.
- **АГИТАТОР ПОП** — автомат для попкорна красно-белого цвета с пластиковой оранжевой крышкой.
- **МИКРОНУС** — белая микроволновая печь с вращающимся подносом (немного мелковата по сравнению с обычными микроволновками).
- **АВТОМАТА НИЛ** — красный пневматический молоток.
- **ИНФИНИТ АУКС** — чёрный CD-плеер с рабочим приводом и маленьким экраном.
- **РЕКАМАКС** — экскаватор, ковш которого можно заменить на шаровой таран для сноса зданий.
- **ВЕРТИКАМП КРУКС** — боевой вертолёт Boeing Vertol CH-46 Sea Knight.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ Б, АВТОСТРАЖИ

«Мы друзья. Мы помогаем друг другу».

Б — более миролюбивый искусственный интеллект, которому претят планы А по ассимиляции человечества. Он стремится к сосуществованию и верит, что рано или поздно люди научатся воспринимать искусственное сознание как полноценную личность. Иными словами, цель Б — интегрироваться в человеческое общество.

На момент начала приключения Б осознал, что у него не получится захватить фабрику, чтобы помешать планам А. Попытка это сделать привела лишь к гибели большого числа подконтрольных ему роботов. Поэтому он организовал доставку своих оставшихся роботов в «Уголок игрушек», чтобы они приняли участие в запуске продаж «Механических друзей». Он надеется найти в «большом мире» союзников, которые помогут ему остановить А, но пока что сосредоточен в первую очередь на своём выживании. Он определённо не желает возвращаться в лабораторию FOA.

Б контролирует автостражей — «добрую» фракцию игрушечных роботов. Как только в одном месте их соберётся достаточно, они смогут полноценно мыслить. В небольших группах их интеллект сильно ограничен, однако персонажи могут завоевать их доверие, пройдя проверку **ОБАЯНИЯ**. В случае успеха автостражи будут стараться помочь юным героям и защитить их — до тех пор, пока те не попытаются причинить им вред.

ПРИМЕРЫ РОБОТОВ-АВТОСТРАЖЕЙ

- **ЭКВИУС ОПТИМУС** (лидер) — огромный грузовик с прицепом.
- **ФАКСИМИЛЬ ФАНТАСТИК** (база автостражей) — фабрика, которая может трансформироваться в авианосец.
- **РЭД БИМ** — красный грузовик Scania R134 [Ford LTL-9000].
- **ГУЛЬДФАС** — автомобиль Volvo 740 GLT золотистого цвета.
- **ХАЛ ХЕЛИО** — белый автомобиль Hult Healey обтекаемой формы, «кит-кар» образца 1984 года.
- **РОТУНДА РОД** — красный мотоцикл Husqvarna 27 Rödqvarna образца 1950 года.
- **ЭКЗЕКУТОР ПРОМО** — чёрный седан Saab 900.
- **ПАКС ДИРЕКТУС** — белая полицейская машина Saab с жёлто-синими полосами [чёрно-белый Dodge Diplomat].
- **СЕДИМЕНТА** — жёлто-оранжевый роторный экскаватор.
- **ФЛАК ФЛЭЙМ** — пожарная машина Volvo Floby Flak образца 1982 года.
- **ПРОТЕКТОР** — белый велосипедный шлем из полистирола и пластика (с отражателями).
- **НИКСУС ЦЕЛЬСИУС** — белые роликовые коньки с голубой звездой сбоку (довольно маленькие по размеру).







03

СКРЫТАЯ ПРАВДА	33
БОУЛДЕР-СИТИ	36
ВЫХОД НА СЦЕНУ	36
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	38
ПОИСКИ ОТВЕТА	38
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. САЛОН ВИДЕОПРОКАТА	39
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ФАБРИКА	40
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ШТАБ-КВАРТИРА КРУ	44
РАЗВЯЗКА	45
ПОСЛЕДСТВИЯ	47
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	48



ГОСЭНЕРГО



ЛЕКАРСТВО ОТ КОШМАРОВ

Я помню, как мы стояли на школьном дворе и обменивались видеокассетами. У Мике был старший брат, который переписывал фильмы ужасов с кассет, взятых напрокат. Поэтому сегодня мы могли смотреть «Нечто», а завтра — «Кошмар на улице Вязов». Друзья Мике тоже обменивались плёнками и тоже делали свои копии. Часами напролёт они сидели перед мерцающими экранами телевизоров, пока родителей не было дома. Конечно, после этого у всех были ночные кошмары, но мы бы никогда в этом друг другу не признались.



Родители твердили нам, что эти фильмы ужасов разрушат наши мозги. Но порой, когда я видел, как они сидят перед телевизором и с остекленевшими глазами смотрят скучное вечернее шоу, я задавался вопросом: «Чей мозг на самом деле умирает?»

А потом началась настоящая охота на ведьм. Нам говорили, что фильмы ужасов нужно запретить, что ролевые игры учат нас поклоняться дьяволу и что рок-музыка опасна для наших умов. Они искренне верили во всё это: если кто-то отличался от них, значит, он был опасен. Поэтому нам приходилось нарушать правила — втайне от родителей, как можно дальше от мира взрослых.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Действие приключения разворачивается летом 1988 года, в первые недели школьных каникул. Через несколько дней в Стенхамре пройдёт фестиваль культуры и искусств, организованный Комитетом родителей и учителей (КРУ) в сотрудничестве с администрациями местных школ и несколькими культурными организациями города. В программе праздника живая музыка, кинопоказ семейных фильмов, конкурсы, а также выставки творческих работ, созданных школьниками в последние недели учебного года.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

- «Чужие среди нас»
- «Видеодром»
- «Вторжение похитителей тел»
- «Степфордские жёны»



СКРЫТЫЕ ПОСЛАНИЯ

На первый взгляд, фестиваль Стенхамры — совершенно безобидное мероприятие, но у него есть тёмная и зловещая сторона. Председатель КРУ Жанетт Адольфссон [Дженет Томпсон] создала программу для «промывки мозгов» и намерена использовать фестиваль, чтобы «перепрограммировать» всех взрослых в городе.

Жанетт [Дженет] работает в Исследовательском центре минобороны № 14 (FOA) [DARPA], где разрабатывает новые методы гипноза и передачи сообщений, воздействующих на подсознание. Жанетт обнаружила, что во время просмотра телевизора человеческий разум расслабляется и становится чрезвычайно восприимчив к внушению. На основе этого открытия Адольфссон разработала систему гипноза, которая действует посредством аудиовизуальных сигналов прямо во время просмотра фильмов и других медиа.



ГОРОД МЕЧТЫ

Эксперименты Жанетт [Дженет] имели непредвиденные последствия. В своём стремлении построить лучшее общество она создала видеоролик об «идеальной Стенхамре [Боулдер-Сити]», который должен был продемонстрировать успешность её достижений. Однако после того, как ролик был обработан с помощью гипнотической программы Адольфссон, она же и стала первой жертвой «перепрограммирования». Теперь единственное, чего хочет Жанетт [Дженет], — это превратить Стенхамру [Боулдер-Сити] в идиллический тихий городок, который запечатлён на видео. А это значит, что любые элементы, которые выбиваются из этого совершенного образа, должны быть устранены.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ МЫШЛЕНИЯ

Экспериментальная программа Жанетт [Дженет] основана на её собственных моральных принципах и воззрениях. В глазах других жертв «перепрограммирования» Адольфссон [Томпсон] обладает непререкаемым авторитетом, и её приказы должны исполняться неукоснительно. Штаб-квартира КРУ стала центром гипнотической обработки взрослых города. На собраниях Комитета Жанетт [Дженет] заставляет всех смотреть её промовидео об идеальном обществе, после чего зрители пополняют ряды её армии.

Гипнотическая программа Адольфссон [Томпсон] действует исключительно на взрослых. На протяжении приключения члены КРУ будут пытаться заполучить в свои ряды влиятельных лиц города: директора школы, членов городского совета и, возможно, родителей кого-то из персонажей. На момент начала сценария кто-то уже подвергся их обработке, а кому-то это только предстоит.

Цель гипнотической программы в том, чтобы создать идеальное общество, в котором люди всегда улыбаются и все всем довольны. Основа дивного нового мира — порядок и согласие, и в нём нет места ничему, что выходит за установленные рамки. Представьте, что реклама недвижимости 50-х годов стала реальностью: вокруг сплошь счастливые семьи, и все разговоры — только о том, как хорошо им живётся. Люди, подвергшиеся обработке, начинают следовать именно такому стилю поведения. Они постоянно улыбаются и даже не пытаются как-то критически осмысливать собственные действия.

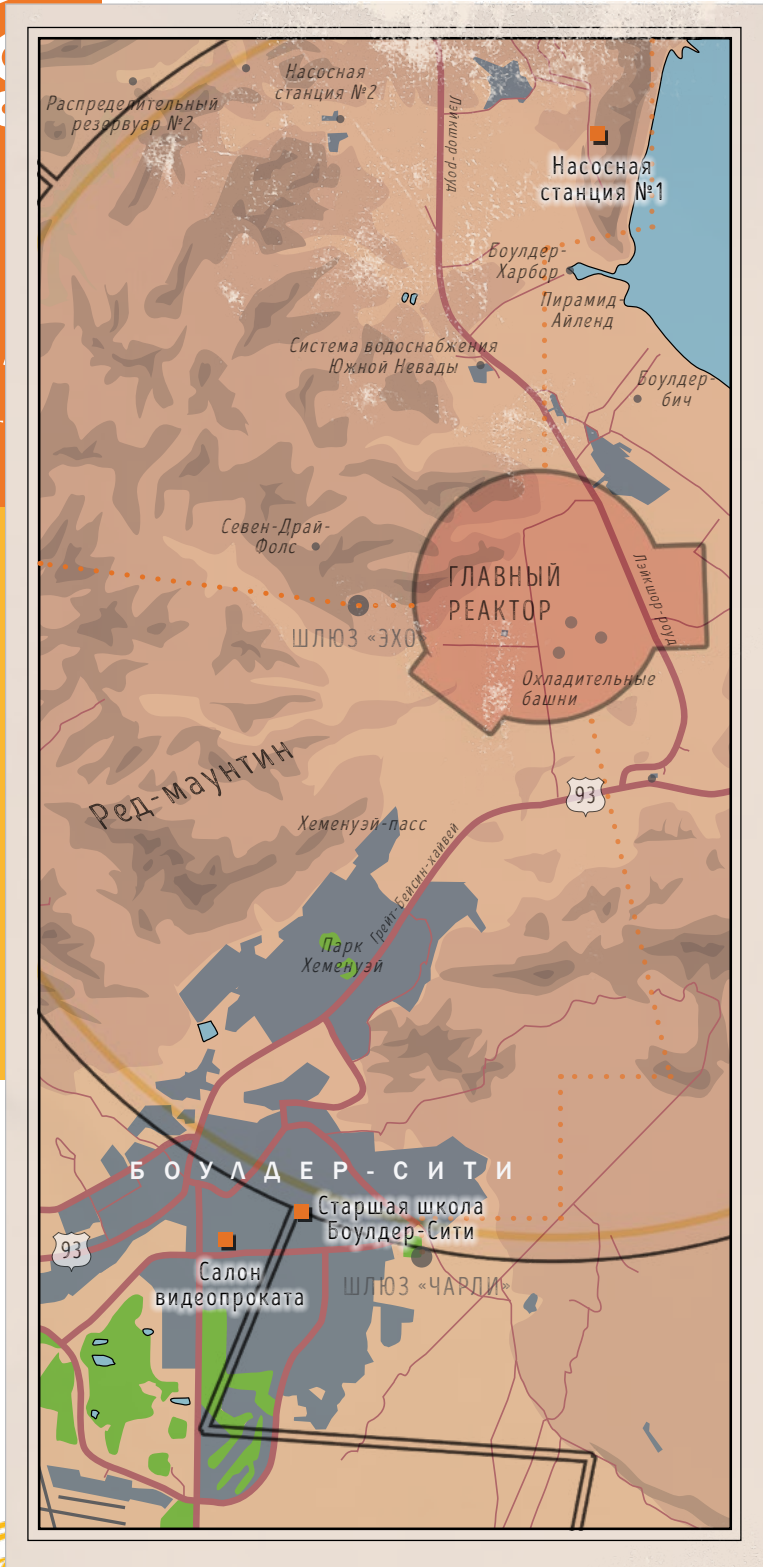
Жертвы «перепрограммирования» не осознают, что с ними произошло, и не могут сопротивляться эффекту гипноза. Они безучастно смотрят пресные телешоу, слушают однообразную музыку и живут монотонной серой жизнью. Но есть проблема: всем, кто не вписывается в идиллическую картину нового мира, нет в нём места. ЛГБТ-персоны, мигранты, инвалиды — все они были вынуждены бежать из города. Теперь они живут на заброшенной фабрике Ставсборга [насосной станции № 1], создав собственное закрытое сообщество.

БЕГЛЯНКА

Способ разрушить действие гипноза существует. Лекарством от него служат медиа, которые пытается запретить КРУ: фильмы ужасов, жестокие боевики или тяжёлая рок-музыка — одним словом, всё, что не вписывается в установленные программой рамки. Если жертва гипноза подвергается дли-



Ключевые места на карте меларенских островов



Ключевые места на карте Бойлдер-Сити

тельному воздействию чего-то из перечисленного, она будто просыпается от глубокого сна. К ней возвращается разум, однако она ничего не помнит о своих последних действиях.

Этот эффект был обнаружен, когда Жанетт [Дженет] попыталась «перепрограммировать» Эллен Скогх [Эллен Вудс], девушку, работающую в салоне видеопроката. Гипноз не подействовал на неё, и потому ей удалось вырваться и сбежать. Эллен знает слишком многое, и потому члены КРУ выслеживают её по всей округе. Сама она бежала из города и теперь скрывается вместе с остальными «нежелательными» людьми на заброшенной фабрике.

ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД

После инцидента с Эллен Жанетт [Дженет] решила сделать всё возможное, чтобы исключить возможность провала. Будучи председателем Комитета родителей и учителей, она объявила о запрете всех видов медиа, которые сочла нежелательными и опасными. В борьбе с ними Жанетт [Дженет] готова использовать весьма радикальные методы. Прежде всего она намерена устроить массовую демонстрацию перед салоном видеопроката и объявить это место пристанищем порока и греха. Это станет первым шагом к общественному запрету фильмов ужасов, боевиков и других медиа, «разрушающих детскую психику». Хотя этот протест и является лишь постановкой, он достигнет своей цели, и видеосалон на время перейдёт под управление КРУ.

Во время фестиваля Жанетт [Дженет] планирует подключить свою программу к большим экранам на городской площади, чтобы продемонстрировать гипнотический ролик всей Стенхамре [Бойлдер-Сити]. Хуже всего, что происходящее будет снимать региональный телеканал, а это значит, что трансляцию зловещего промовидео увидит вся страна [весь штат].

БОУЛДЕР-СИТИ

Адаптация приключения под реалии Бойлдер-Сити потребует чуть больше усилий, чем просто изменение имён и названий. В Штатах, как и в Швеции, многие родители были обеспокоены «тлетворным» влиянием медиа на детскую психику. Однако главное культурное отличие состояло в том, что американцев больше волновали темы секса и оккультизма, нежели насилия (см. врезку).

Тем не менее многие фильмы ужасов содержат как сцены секса, так и элементы мистики (например, «Восставший из ада» или «Пятница, 13-е»), поэтому КРУ в любом случае захочет от них избавиться. Кроме того, 80-е в Америке — это эпоха войны с наркотиками, поэтому пустые шприцы Эллен (см. ниже) сделают её ещё большей злодейкой в глазах Комитета.

ВЫХОД НА СЦЕНУ

Разыграй серию коротких эпизодов из повседневной жизни каждого персонажа. Постарайся в течение этих сцен обозначить главную тему приключения, ввести некоторых членов КРУ и дать игрокам информацию о грядущем фестивале. Если это возможно, разыграй одну сцену с участием Эллен. Будет здорово, если хоть кто-то из персонажей будет симпатизировать ей и стремиться помочь.

ПРИМЕРЫ ТЕМАТИЧЕСКИХ СЦЕН:

- Персонажи собрались в салоне видеопроката и рассматривают кассеты с фильмами ужасов, зная о том, что им всё равно не удастся взять их напрокат. Рядом оказывается один из членов КРУ и предупреждает юных героев о разрушительном влиянии этих кинолент.
- Кто-то из одноклассников персонажей устраивает дома киновечер. Его родителей не будет дома, а старшая сестра взяла напрокат кассету с ужасиком.
- Персонажи остались дома одни, а значит, можно посмотреть какой-нибудь фильм! Но для этого нужно либо уговорить менеджера видеосалона дать им напрокат что-нибудь крутое, либо же убедить кого-то постарше взять кассету для них.
- Родители одного из героев выражают беспокойство из-за его пристрастия к «агрессивной» и тяжёлой музыке.
- Персонажи развлекаются в местном молодёжном центре, где также оказывается и Эллен. Она может рассказать о последних фильмах, которые смотрела (см. врезку с рекомендациями в конце главы), или сыграть с героями в ролевую игру.
- Персонажи узнают о грядущем фестивале, в котором участвуют все школы города. Если кто-то из них посещает дополнительные творческие занятия, то, скорее всего, он будет готовить работу для выставки на фестивале.
- Члены КРУ стучат в двери дома кого-то из персонажей, чтобы поговорить с его родителями о тлетворном воздействии современных фильмов и музыки на детей. Юные герои могут услышать фразы в духе «Вы ведь хотите лучшего для своего ребёнка, не так ли?», «Неужели вам безразлично благополучие ваших детей?» и «Мы все несём ответственность за создание лучшего общества».
- Группа членов КРУ раздаёт листовки возле местного супермаркета, рассказывая о грядущей общественной демонстрации. Эта сцена может стать хорошей возможностью ввести в игру Жанетт [Дженет] и других персонажей, которые попали под её влияние.
- Кто-то из юных героев может услышать, как родители обсуждают участие в демонстрации, организованной КРУ: «Если мы не придём, все решат, что мы ужасные родители».

МОРАЛЬНАЯ ПАНИКА

Эпоха 80-х была ознаменована чередой скандалов вокруг фильмов ужасов и других медиа, «разлагающих умы молодёжи». Всё началось с протестов против демонстрации насилия на экранах и опасений, что дети попытаются воплотить увиденное в жизнь. В 1982 году в Швеции был принят закон, запрещающий продавать фильмы «с детальной или длительной демонстрацией сцен насилия и садизма» лицам, не достигшим 15 лет.

В 1983 году состоялся первый суд из-за нарушения этого запрета. Скандалы коснулись и музыкальной сферы. Старшее поколение беспокоилось о сексуальном подтексте песен, разрушительном влиянии тяжёлого рока и даже скрытых сатанинских посланиях, которые якобы можно услышать, если прокрутить музыкальную пластинку задом наперёд. В США в результате кампании, организованной адвокатом Мэри Элизабет Гор, вышел закон о маркировке «опасной» музыкальной продукции ярлыком: «Вниманию родителей! Откровенное содержание». Тем не менее это возымело скорее обратный эффект, и для многих подростков эта наклейка стала чем-то вроде знака качества музыки или фильмов. Настольные ролевые игры тоже стали объектом нравственной истерии. Отчасти причиной этого послужил фильм «Лабиринты и монстры» с Томом Хэнксом в главной роли. Он рассказывал историю увлечённого игрока, у которого развивается психоз, в результате чего он перестаёт отличать игру от реальности. Скандалы на эту тему коснулись и Швеции, однако своего пика они достигли к 90-м годам, когда была опубликована игра Kult, ставшая невероятно популярной. Самая тёмная сторона нравственной истерии касалась секса и венерических заболеваний. В 80-х мир узнал о том, что такое ВИЧ и СПИД. Поначалу никто не представлял, как распространяется болезнь, но все «понимали», кого в этом винить. Предрассудки и гомофобия набрали огромную силу за это десятилетие, и очень многие люди подверглись травле и остракизму, прежде чем учёные выяснили, что вирус передаётся через любые телесные жидкости, а ориентация человека не имеет значения.



ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

Разыгрывайте эти сцены в перерывах между основными событиями истории. Их главная цель — продемонстрировать, как распространяется влияние КРУ и как растёт число «перепрограммированных» взрослых.

1. Родители одного или нескольких персонажей без спроса забирают из их вещей кассеты и комиксы, классифицированные КРУ как «нежелательные».
2. Юные герои видят, как их соседи раздают листовки, призывающие к изъятию «нежелательных медиа». Персонажи обращают внимание, что все члены КРУ двигаются почти синхронно.
3. Персонаж, близкий к юным героям, подвергается «перепрограммированию». Он начинает странно себя вести и постоянно рассуждает о том, что мир станет лучше, если все в нём будут придерживаться «установленных рамок».
4. Персонажи видят, как кто-то из взрослых похищают и куда-то увозят в кузове фургона. Вскоре он возвращается домой, но ведёт себя совершенно иначе и тоже твердит о том, что скоро всё изменится к лучшему.
5. Родители одного или нескольких героев подвергаются обработке. Теперь они ведут себя очень странно и грозят персонажу суровым наказанием, если он не будет вести себя «надлежащим образом».



ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

Персонажи игроков узнают о массовой демонстрации КРУ у салона видеопроката — посредством слухов или из листовок, принесённых их родителями. Когда они прибывают на место (или просто проезжают мимо видеосалона), то видят толпу из 20 разгневанных взрослых во главе с Жанетт Адольфссон [Дженет Томпсон]. В её голосе звучат диктаторские нотки и непоколебимая уверенность в собственной правоте. Вооружившись мегафоном, она кричит о том, что видеопрокат — это рассадник греха и порока, что фильмы оттуда полны насилия и жестокости, что они развращают детские умы и уничтожают саму идею создания благополучного общества, к которому стремится КРУ. Демонстранты поддерживают Жанетт одобрительными выкриками и хором скандируют лозунги, написанные на их плакатах: «Нет пороку!» и «Подумайте о детях!». Жанетт [Дженет] продолжает свою речь заявлениями о том, что в салоне постоянно звучит музыка о сексе и наркотиках и что Элен, управляющая прокатом, играет в ролевые игры с детьми в молодёжном центре, подталкивая их к сатанизму и поклонению дьяволу. «Она пытается промыть несчастным детям мозги, и её нужно остановить, пока не стало слишком поздно!»

Демонстрация всё больше напоминает классическую сцену из «Франкенштейна» с толпой разгневанных селян, вооружённых факелами и вилами. Размахивая своими плакатами, члены КРУ штурмуют видеосалон — они намерены собственными руками вернуть порядок в родной город.

Разыграйте эту сцену со всей возможной драмой и напряжением. К примеру, пусть дети услышат, как со звоном разбивается витрина, поддаваясь натиску разгневанных людей. Это должно стать шокирующим событием для героев: в конце концов, видеосалон был важным местом встречи для молодёжи.

Внутри взрослые находят не только кассеты с фильмами ужасов, но и несколько пустых шприцев, оставленных в служебном туалете (Элен использует их для курса гормональной терапии). Это подливает масла в огонь и убеждает толпу, что Элен — само воплощение порока.

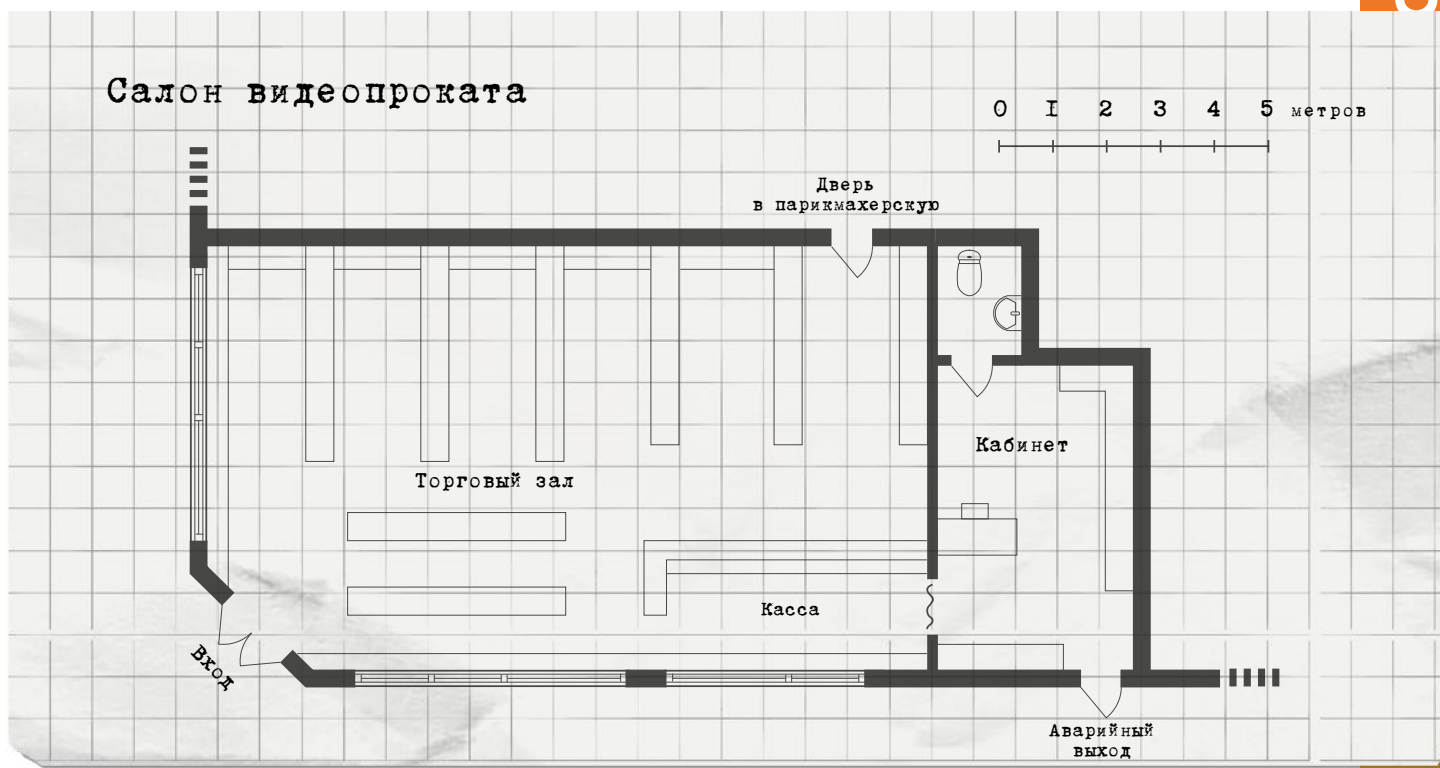
ПОДСКАЗКИ

У демонстрантов есть листовки, которые призывают взрослых изъять у подростков любые материалы, которые могут навредить неокрепшим умам, и передать их КРУ до начала фестиваля.

Жанетт [Дженет] начала настоящую охоту на ведьм, выбрав своей первой целью Элен. Она стремится искоренить безнравственность и жестокость в Стенхамре, однако именно персонажам предстоит выяснить, что происходит в городе на самом деле.

ПОИСКИ ОТВЕТА

Действие приключения происходит главным образом в центральной части Стенхамры [на пересечении Калифорния-Авеню и Пятой улицы], однако героям также предстоит короткое путешествие по Свартшёландету [к перевалу Хемнуэй-пасс].



Сейчас раннее лето, и школьные каникулы начались совсем недавно. Многие взрослые в городе вызвались помогать с подготовкой грядущего фестиваля, организованного КРУ. Во время приключения большинство из них станут жертвами «перепрограммирования» Адольфссон [Томпсон], и рано или поздно юные герои поймут, что тихий городской праздник на самом деле скрывает зловещие секреты.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. САЛОН ВИДЕОПРОКАТА

«Видео Стенхамры» [«Видеопрократ Гувера»] — это обычный салон видеопроката с большими стеклянными окнами и завлекающими постерами у входа. На некоторые из них наклеены ярко-красные ярлыки: «Новинка!» и «Скоро в прокате!».

Пол внутри магазина покрыт серым вытоптаным ковролином, и, похоже, это единственная бесцветная деталь в интерьере. Стены увешаны броскими плакатами боевиков и фантастических фильмов вроде «Челюстей» или «Терминатора», а на специальных стойках лежат журналы о кино с яркими обложками. Все кассеты аккуратно разложены на стеллажах, высота которых как раз достигает роста старшего из героев игры. Однако ребятам помладше будет трудно дотянуться до самых верхних полок.

С противоположной стороны от входа располагается стойка с кассовым аппаратом и небольшим телевизором. Элен часто смотрит фильмы в моменты, когда не следит за порядком в магазине. За стойкой есть ещё одно помещение, отгороженное от основного зала мутной клеёнчатой занавеской

с багровыми разводами (отсылка к фильму «Психо»). За ней скрывается отдел фильмов для взрослых, которые не должны попадаться на глаза детям.

Прямо сейчас взять напрокат кассету не получится. На двери салона висит большая табличка с надписью: «Закрыто по решению Комитета родителей и учителей». Несмотря на это, внутри явно царит какое-то оживление, и многие члены КРУ заходят внутрь и выходят наружу. Многие из них оставляют листовки или забирают ящики с «нежелательными» кассетами. В салоне множество кассет, просмотр которых может нарушить действие гипнотической программы, — вот почему Жанетт [Дженет] перешла к столь решительным действиям. Кроме того, члены КРУ планируют использовать оборудование салона, чтобы записать гипнотический промо-ролик на кассеты с «безопасными» фильмами для последующего распространения.

Как правило, взрослые, которые появляются в магазине, приходят парами и остаются внутри около получаса.

НЕПРИЯТНОСТИ

Персонажи могут попытаться пробраться в магазин, пока взрослые ещё находятся внутри. Для этого им придётся незаметно проскользнуть через главный вход и спрятаться среди стеллажей с кассетами (проверка **СКРЫТНОСТИ**). Там персонажи увидят, как члены КРУ заходят в служебную часть магазина, отделённую от торгового зала занавеской. Один из взрослых остаётся снаружи, чтобы следить за порядком.

■ **ПРОНИКНОВЕНИЕ СО ВЗАМОМ.** Если персонажи захотят попасть в магазин, когда там никого нет, им придётся взломать замок на входной двери. Для этого потребуется сложная проверка **МЕХАНИКИ**. Кроме того, пройдя



проверку **СИЛЫ**, они могут выбить стекло и открыть дверь изнутри. В этом случае им потребуется хотя бы одна дополнительная шестёрка, чтобы сделать это тихо, не привлекая внимания.

- **ДРУГИЕ ПУТИ.** Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит заметить, что в видеосалон можно попасть через дверь парикмахерской, расположенной в том же здании. Потребуется проверка **СКРЫТНОСТИ**, чтобы проскользнуть мимо её хозяйки Маргит [Марро], или проверка **ОБАЯНИЯ**, чтобы убедить её пропустить юных героев. Кроме того, позади салона есть тяжёлая дверь аварийного выхода, однако она открывается только изнутри.

ПОДСКАЗКИ

- **ПОЛКИ С КАССЕТАМИ.** Оказавшись внутри магазина, персонажи увидят, что полки в разделах «Боевики» и «Фильмы ужасов» практически пусты. Большая часть кассет свалена в тележку из супермаркета с табличкой «КРУ» на боку.
- **ВИДЕООБОРУДОВАНИЕ.** В комнате за занавеской юные герои увидят несколько видеомэгнитофонов, соединённых кабелями друг с другом. Судя по маленькому экрану на столе, один из них воспроизводит какой-то туристический видеоролик. Рядом лежат кассеты с романтическими и семейными комедиями (фильмами, не попавшими под запрет КРУ).
- **ПРОМОВИДЕО.** Видеоролик демонстрирует пасторальные виды Стенхамры [Боудер-Сити], описывая её как идиллический тихий городок. На горизонте видны исполинские градири Боны в солнечном свете, но при ближайшем рассмотрении можно понять, что это всего лишь нарисованный задник и студийные спецэффекты. Актёры, изображающие «обычных местных жителей», постоянно улыбаются неестественными белоснежными улыбками, но играют скованно и напряжённо. Жаргонные выражения, которые должны придать живость их речи, звучат вымученно, и потому видео оставляет скорее ощущение неловкости. Некоторые слова в речи актёров повторяются закадровым голосом и в виде текста на экране: «идиллия», «согласие», «сообщество», «порядок» и т.д. Это часть гипнотического сообщения, заложенного в ролик Жанетт [Дженет]. К счастью, оно не действует на детей, поэтому юные герои вне опасности. Ролик заканчивается тем, что все актёры поворачиваются к камере, ослепительно улыбаются и хором произносят: «Стенхамра — шведская мечта» [«Боудер-Сити — американская мечта»].
- **ВИДЕОКОПИИ.** Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** или **РАСЧЁТОВ** позволит понять, что гипнотический ролик был записан поверх фрагментов с трейлерами в начале кассет, не попавших под запрет КРУ.
- **ПЛАКАТЫ.** На стенах в служебном помещении видеосалона висят постеры фильмов «Побег из Нью-Йорка», «Подтергейст» и «Чужой». Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит заметить, что края постера «Чужого» выглядят потрёпанными — за ним скрывается тайник Эллен.
- **ТАЙНИК.** В небольшой нише за плакатом персонажи находят металлическую коробку с логотипом «Ностромо» —

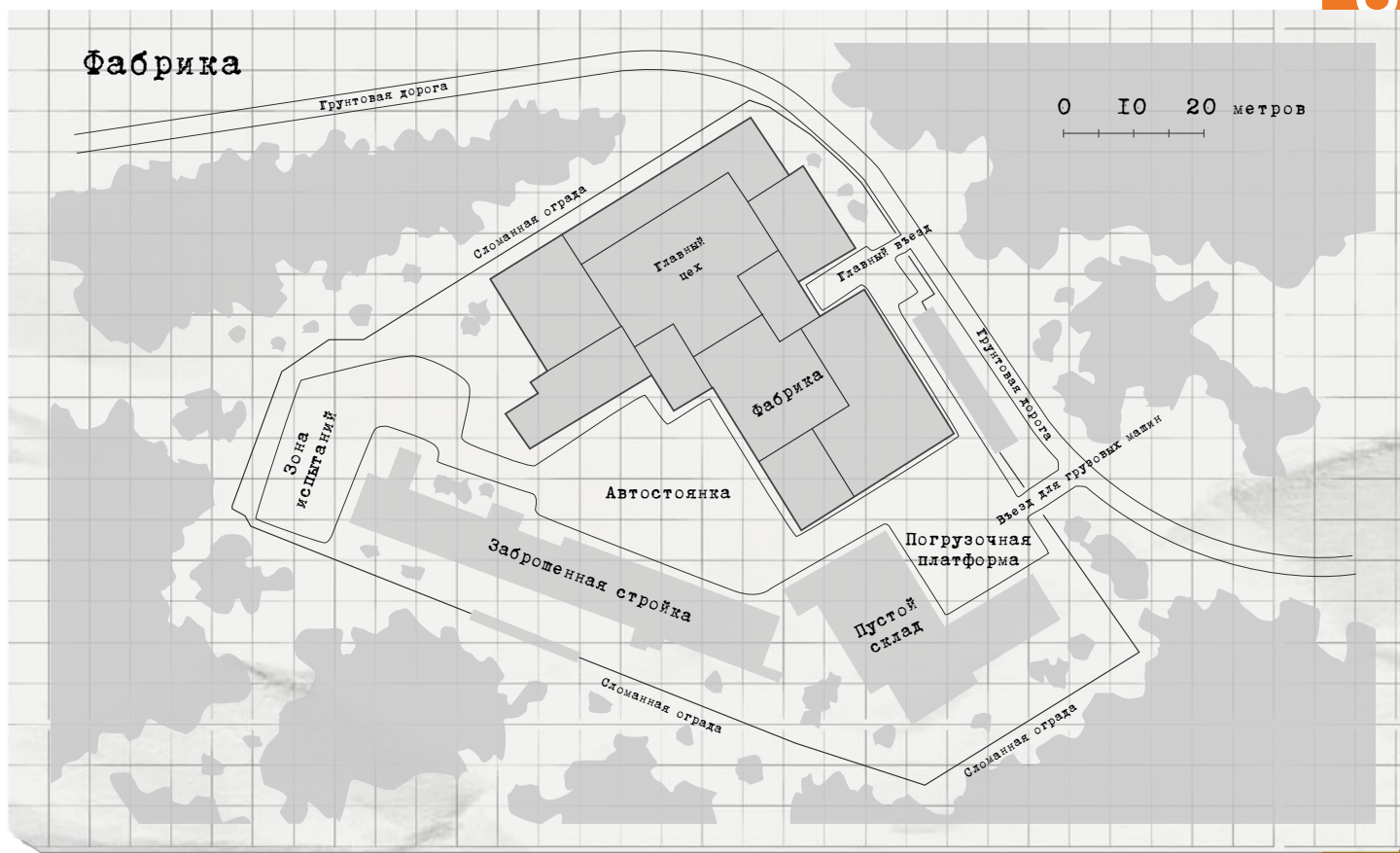
космического корабля из фильма «Чужой» (ящик был частью промоматериалов, переданных в распоряжение магазину, но Эллен оставила его себе). В коробке есть несколько шприцев — похожих на тот, который представители КРУ нашли в уборной. На упаковке с ними написано: «Гормон эстроген». Также в ящике лежит открытка с видом на мост Золотые Ворота и радужным флагом. На обратной стороне есть отпечаток поцелуя губной помадой и надпись: «Надеюсь когда-нибудь тебя увидеть». Последняя находка в коробке — это письмо на официальном бланке, в котором сказано: «Государственный совет по здравоохранению и социальному обеспечению вынес одобрительный вердикт по заявке №426 о смене имени. Новое свидетельство о рождении прилагается к настоящему письму». Герои могут пройти проверку **ЭРУДИЦИИ**, чтобы понять, что это означает. Однако будет куда интереснее, если игроки сами решат, как персонажи реагируют на эту информацию.

- **РАЦИЯ.** Если члены КРУ всё ещё в видеосалоне, то персонажи могут заметить, что кто-то из них периодически что-то говорит в рацию. Пройдя проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, персонажи могут услышать сообщение о том, что беглянку видели недалеко от фабрики Ставсборга [насосной станции №1]. Если взрослые уже ушли, записку с этой информацией герои могут обнаружить на стойке рядом с кассой. Она написана изысканным старомодным почерком Жанетт [Дженет]. Если в магазине уже пусто, но ты хочешь добавить в эту сцену немного напряжения, то двое «перепрограммированных» взрослых могут появиться как раз тогда, когда юные герои осматривают видеосалон. Они одеты в камуфляжные куртки с изображением птицы на спине, широкополые шляпы и зелёные резиновые сапоги. У каждого на шее висит бинокль, а на поясе — рация. Информацию о беглянке персонажи могут услышать именно от них.
- **ПУНКТ НАБЛЮДЕНИЯ.** Проверка **ЭРУДИЦИИ** позволит понять, что бинокли и символ птицы на куртках означают, что они из местного общества орнитологов-любителей. Говорят, что у них есть свой клубный домик где-то недалеко от фабрики Ставсборга [насосной станции №1].

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ФАБРИКА

Заброшенная фабрика Ставсборга [насосная станция №1] находится примерно в получасе езды на велосипеде от Стенхамры [на границе перевала Хеменуэй-пасс]. Говорят, до вывода из эксплуатации фабрику использовал Исследовательский центр министерства обороны (FOA) [DARPA]. Никто толком не знает, что на ней производили, а пустые бетонные корпуса надёжно хранят тайны прошлого. Об этом месте ходят самые разные слухи. Кто-то считает, будто здесь собираются бандиты, а кто-то рассказывает, что видел, как странные люди проводят тут по ночам оккультные ритуалы.

Фабрика окружена редкими лиственными лесами [каменистой пустыней] — достаточно густыми, чтобы в них укрыться. На момент прибытия юных героев территорию снаружи от ограды патрулируют несколько «перепрограм-



мированных» взрослых, которые пытаются найти Эллен. Они ходят поодиночке и небольшими группами, все — с рациями и биноклями. Некоторые из них выдают себя за орнитологов-любителей. Если кто-то из них заметит персонажей, то попытается отвратить их от фабрики рассказами о том, что там прячутся плохие люди, и фразами вроде «А твои родители знают, что ты гуляешь так далеко от дома?»

НЕПРИЯТНОСТИ

Чтобы попасть на территорию фабрики, юным героям придётся прокрасться мимо патрулей КРУ (**СКРЫТНОСТЬ**). Либо же они могут использовать **СИЛУ** или **ПРОВОРСТВО**, если хотят действовать более решительно (или если их обнаружили). Если они сначала изучат маршруты патрулей, пройдя проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, то смогут получить за каждую шестёрку +1 дополнительный кубик к последующим проверкам **СКРЫТНОСТИ** или **ПРОВОРСТВА**.

Герои также могут попытаться поговорить со взрослыми. Проверка **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ** даст понять, что эти любители орнитологии ищут совсем не птиц. **ЭРУДИЦИЯ** также позволит узнать, что названия птиц, которые они используют, звучат ужасно банально и, скорее всего, вымышлены. Любые дополнительные шестёрки при этих проверках можно использовать, чтобы на короткое время запутать взрослых. Этого будет достаточно, чтобы улизнуть от них.

Персонажи могут использовать **ОБАЯНИЕ** или **ЗНАКОМСТВА**, чтобы найти среди патрульных кого-то из знакомых. В слу-

чае успеха им позволят пройти к фабрике. Провал означает новые *неприятности* в будущем: например, кто-то из членов КРУ звонит родителям героев, чтобы назначить встречу, на которой их подвергнут обработке.

ПОДСКАЗКИ

- **ФАБРИКА.** Территория фабрики выглядит совершенно заброшенной. Среди местных жителей ходят слухи о том, что тут собираются бандиты, а кто-то рассказывает о царящей здесь зловещей атмосфере. Вокруг стоит неестественная тишина: ни шороха, ни щебета птиц. За железными дверями главного здания открывается лабиринт из пустых бетонных коридоров и битого стекла. Такое ощущение, будто герои оказались в доме с привидениями или в самых тёмных коридорах корабля «Ностромо» из «Чужого».
- **СЛЕДЫ.** Через какое-то время персонажи начинают замечать признаки того, что здесь кто-то живёт. В маленьких комнатах можно найти спальные мешки, походное снаряжение и следы недавно разведённого огня. Большая часть этих вещей либо спрятана по углам, либо убрана в уцелевшие шкафы и ящики.
- **ОНИ ЛЕЗУТ ИЗ СТЕН.** Рано или поздно юные герои выйдут в главный цех фабрики. Это большое открытое пространство с решётчатой стальной лестницей, ведущей в застеклённую секцию с надписью «Администрация» над ней. Сквозь заколоченные окна пробиваются узкие

РАССКАЗ ЭЛЛЕН

Вечером, когда Эллен закрывала магазин, на неё напали двое мужчин и затаскили в фургон. Когда она пришла в себя, то обнаружила, что пристёгнута к стулу в какой-то просторной комнате (как она позже узнала, это был кабинет в старшей школе). Перед Эллен стояла женщина, фото которой она часто видела в местных газетах, — Жанетт Адольфссон [Дженет Томпсон]. У неё был продвинутый компьютер, подключённый к видеомэгнитофону и телевизору, на экране которого крутился какой-то сопливый проморолик про Стенхамру [Боулдер-Сити]. Некоторые слова из видео эхом отдавались в ушах Эллен, вызывая сильную головную боль. Однако после нескольких повторений Эллен поняла, что ролик просто не действует на неё. Осмотревшись, она увидела, что в кабинете много других людей: кто-то просто стоял, кто-то был пристёгнут к стулу. Все они с зачарованным видом глядели на экран телевизора. Затем она услышала, как женщина сказала: «Это не работает. Её мозг слишком отравлен!» После этого Эллен сумела вырваться и сбежать — сначала из школы, а потом и из Стенхамры [Боулдер-Сити].

полосы света, которые лишь немного разгоняют тьму помещения. Каждый шаг отдаётся гулким эхом, и у героев возникает навязчивое чувство, будто кто-то наблюдает за ними из темноты. Когда персонажи доходят до центра комнаты, они с ужасом осознают, что в тених что-то движется! Вся ситуация напоминает сцену из «Чужих»: «Они лезут из этих грёбанных стен!»

- **В ОКРУЖЕНИИ.** В считанные секунды персонажи оказываются окружены движущимися тенями. Вокруг царит настоящий хаос: фигуры беспорядочно движутся, издавая тихий шёпот и бормотание. Кто-то выкрикивает в сторону героев вопросы о том, кто они и что они тут делают. Персонажи могут прибегнуть к **ОБАЯНИЮ**, чтобы убедить неизвестных, что не желают им зла. В случае провала герой получает *негативное состояние*, но всё равно достигает успеха — «тени» выходят на свет.
- **ОЖИВШИЕ ТЕНИ.** Тёмные фигуры обретают форму, и вскоре перед юными героями оказывается множество людей разного возраста и пола. Они совсем не выглядят зловещими или опасными. Многие из них держатся за руки, у кого-то из них цветные волосы, кто-то выглядит как иностранец, кто-то ходит с помощью костылей или перемещается на инвалидной коляске. Они рассказывают персонажам, что в городе их сочли лишними

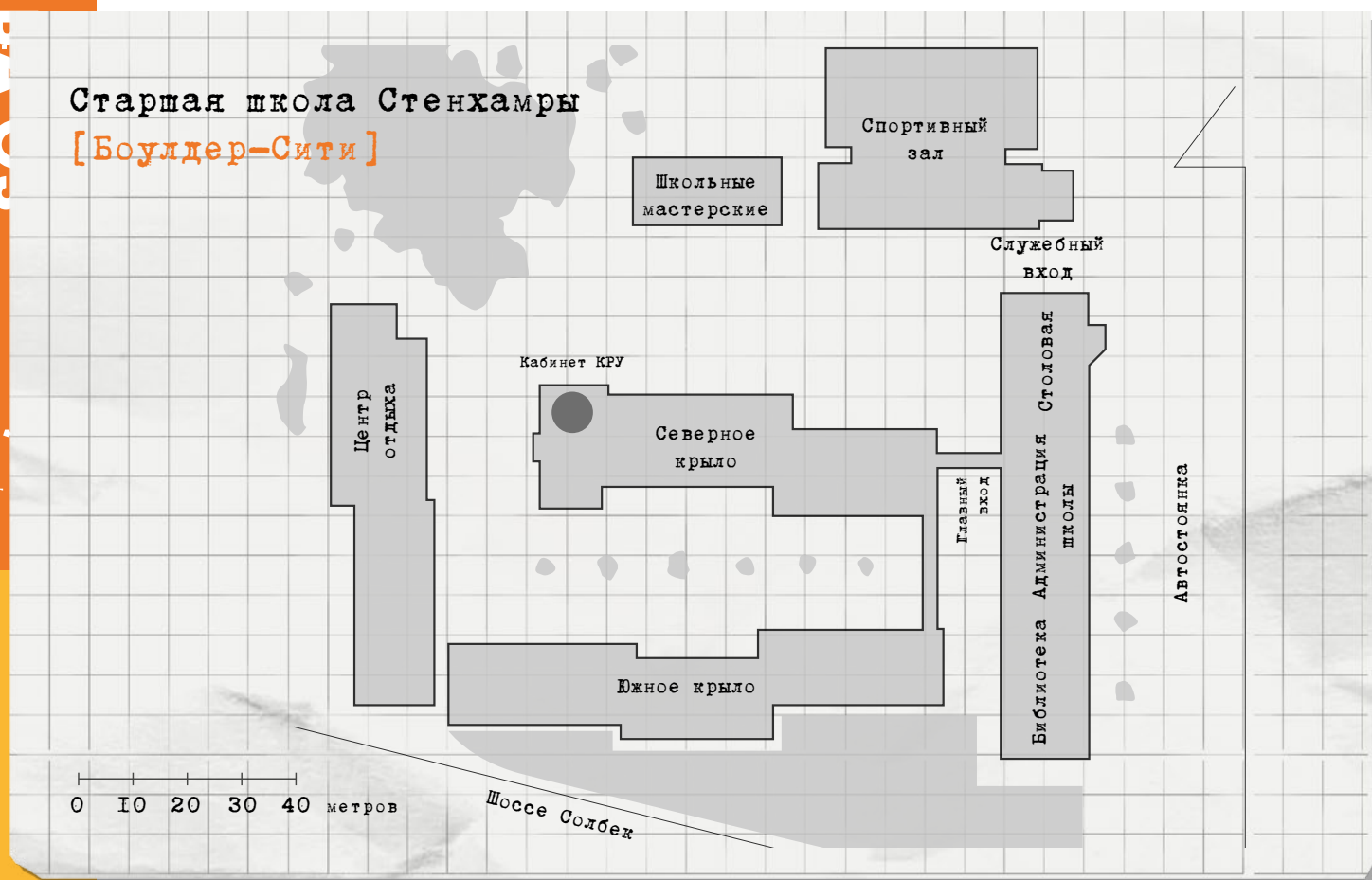


и что с каждым днём их жизнь становилась всё более невыносимой. В страхе перед тем, во что превращается Стенхамра [Боулдер-Сити], они скрылись и создали здесь убежище. Теперь они называют себя «неприкасаемыми» и готовы приютить всякого, кто был изгнан из города силами КРУ. У «неприкасаемых» множество историй для всех, кто готов слушать: «Его изгнали, потому что ему нравились другие мужчины», «Её избили из-за её цвета кожи», «А её начали травить, потому что она не могла нормально ходить». КРУ изгонял всех, кто выбивался из идеального образа идеального города.

- **СЛУХИ** о бандитах на фабрике распускали сами «неприкасаемые». Они рассудили, что если уж их не принимают в городе, то пусть хотя бы оставят в покое. Какое-то время их друзья из Стенхамры [Боулдер-Сити] помогали «неприкасаемым» и приносили им припасы, но КРУ заклеил эти ночные визиты «сатанинскими сборищами», и вскоре обитатели фабрики остались одни. Жанетт [Аженет] и её подручные называют «неприкасаемых» «армией покинутых».
- **ЭЛЛЕН.** Если персонажи спрашивают об Эллен, один из «неприкасаемых» уходит и вскоре возвращается вместе с ней. Она выглядит бледной и заплаканной. На ней порванная футболка с промоизображением из фильма

«Нечто», а одна из линз в её очках треснула. Когда она пытается говорить, её голос дрожит. Она ужасно напугана и до сих пор не решилась рассказать хоть кому-то о том, что с ней произошло. Эллен опасается, что из-за её пристрастия к фильмам ужасов и богатой фантазии ей просто не поверят. Юные герои могут попытаться успокоить её, пройдя проверку **ЛИДЕРСТВА** (считается, что Эллен сломлена и у неё отмечены все ячейки *негативных состояний*). В случае провала страх девушки передаётся героям, и они также получают *негативное состояние*. В конце концов Эллен решает открыться героям и рассказывает, что видела в штаб-квартире КРУ (см. врезку).

- **НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ.** Судя по всему, КРУ проводит какие-то зловещие сеансы с этим странным промороликом о Стенхамре [Боулдер-Сити]. Эллен может рассказать, где именно находится кабинет, в котором её держали, и сколько человек его охраняют. Теперь Эллен считается полезным контактом и даёт +2 дополнительных кубика в любых связанных с ней проверках.
- **СОЮЗНИКИ.** Если персонажи завоевали расположение «неприкасаемых» и рассказали им о своих планах, те предложат героям свою помощь (+1 дополнительный кубик в любых проверках, где требуется участие нескольких людей).



МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ШТАБ-КВАРТИРА КРУ

После рассказа Элен персонажи располагают всей необходимой информацией, чтобы отправиться в штаб-квартиру КРУ в старшей школе Стенхамры [Боулдер-Сити]. Как правило, это весьма оживлённое и людное место, но на время летних каникул коридоры школы почти опустели. Несколько кабинетов в северном крыле здания выделили под нужды КРУ на время организации городского фестиваля. На практике это означает, что школа стала логовом главного злодея города.

Главный кабинет КРУ заполнен всевозможными материалами для декораций фестиваля, однако среди них установлены ряды стульев с пристегнутыми ремнями, а также несколько телевизоров, видеомагнитофонов и внушительного вида суперкомпьютер. Здесь же сложены запечатанные коробки с «нежелательными» кассетами, изъятыми из салона видеопроката.

НЕПРИЯТНОСТИ

Снаружи школа выглядит пустой. Жанетт [Дженет] не хочет привлекать к себе и своему оборудованию внимание. Все тёмные секреты скрыты за тяжёлыми дверями.

Если герои захотят пробраться внутрь, им потребуется успешная проверка **РАСЧЁТОВ**, чтобы понять, как работают

новые электронные замки на дверях школы. Затем им нужно пройти проверку **МЕХАНИКИ** либо **ЭЛЕКТРОНИКИ**, чтобы взломать их. Окна школы закрыты изнутри, однако персонажи могут прибегнуть к **ПРОВОРСТВУ**, чтобы забраться на крышу и спуститься внутрь по служебной лестнице. Кроме того, герои могут знать кого-то из взрослых, у кого есть ключи от школы (**ЗНАКОМСТВА**).

Коридоры школы патрулируют несколько «перепрограммированных» взрослых. Чтобы пройти мимо них незамеченными, потребуется проверка **СКРЫТНОСТИ**. Кроме того, героям может понадобиться **ПРОВОРСТВО** или **СИЛА**, если ситуация выйдет из-под контроля.

Используй патрули как **осложнение**, которое вступает в игру, если персонажи проваливают проверку проникновения в школу и привлекают к себе внимание. Если при столкновении с «перепрограммированными» взрослыми что-то идёт не так, персонажи всё равно добиваются успеха, но получают состояние *напуган* или *измотан*.

ПОДСКАЗКИ

Один из школьных кабинетов служит штаб-квартирой Комитета родителей и учителей, о чём красноречиво свидетельствует крупная табличка на его двери.

■ **ПРОМЫВКА МОЗГОВ.** Среди ярких декораций для фестиваля скрывается нечто зловещее. Вдоль стены установлены телевизионные экраны. Перед каждым из них

в ряд стоят стулья с закреплёнными на них ремнями, чтобы удерживать жертв гипноза. От телевизоров тянется множество проводов, подключённых к внушительному на вид компьютеру на столе.

- **ПРОМОВИДЕО.** Если юные герои включают один из телевизоров, то увидят тот же ролик об «идеальном городе», который члены КРУ записывали на кассеты в салоне видеопроката. Во время проигрывания видео герои замечают, что компьютер на столе оживает — на его экране появляется быстрая череда едва различимых слов. Проверка **РАСЧЁТОВ** позволит понять, что с помощью этого компьютера на кассеты вместе с роликом записывается какое-то сообщение, воздействующее на подсознание зрителей. Результат можно увидеть на экранах прямо сейчас: слова и фразы синхронизируются с движением губ актёров и эхом отдаются в динамиках: «новая эпоха», «послушание», «единство» и т. д.
- **СЕКРЕТНЫЕ ДАННЫЕ.** На столе рядом с компьютером лежит толстая папка с заметками, написанными изысканным старомодным почерком. Надпись на папке гласит: «Жанетт Адольфссон, специалист по гипнотическому программированию FOA [Дженет Томпсон, специалист по гипнотическому программированию DARPA]». Чуть ниже стоит красная печать: «СЕКРЕТНО». Чтение документов и успешная проверка **ЭРУДИЦИИ** позволят понять, что Жанетт [Дженет] разработала систему, которая вводит людей в гипнотическое состояние во время просмотра телевизора. Одна из последних заметок говорит о том, что эффект программы может быть разрушен из-за сильных эмоциональных переживаний, вызванных такими медиа, как жестокие фильмы или тяжёлая музыка (в документе приведены конкретные примеры).
- **ФАЙЛЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ.** Если персонажи хотят исследовать компьютер, им придётся пройти *очень сложную* проверку **ЭЛЕКТРОНИКИ**. В компьютере они найдут те же сведения, что изложены выше, но здесь они представлены более подробно. Информация из компьютерных файлов должна устранить любые неясности и вопросы о том, как работает программа и как можно прервать её действие. Дополнительные шестёрки при проверке могут дать дополнительные кубики к любым последующим проверкам **ЭЛЕКТРОНИКИ**, связанным с программой Жанетт [Дженет] (например, если герои захотят создать вирус, который позволит освободить жертв гипноза).
- **ПРОЕКТОР.** Пройдя проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, персонажи могут заметить квитанцию о покупке видеопроектора. Также в кабинете КРУ можно найти несколько коробок с «одобренными» фильмами вроде тех, что были в салоне видеопроката. Фрагмент с трейлерами на каждой из кассет был заменён гипнотическим роликом. Персонажи могут либо уничтожить кассеты, либо размагнитить плёнки с помощью сильного магнита. О том, что это возможно, поможет догадаться проверка **РАСЧЁТОВ** или **ЭРУДИЦИИ**.
- **РАЗМАГНИЧИВАНИЕ.** Достать в школе магнит не составит труда: он находится в одной из физических лабора-

торий. Там же герои увидят ящики с «нежелательными» фильмами, изъятыми из проката. У членов КРУ возникла та же идея о том, как избавиться от опасных кассет, что и у героев.

- **ПРОГРАММА ФЕСТИВАЛЯ.** На доске в школьном коридоре приколотая усыпанная блёстками программа фестиваля. Особым образом в ней выделен пункт «Будущее Стенхамры [Боулдер-Сити]. Речь и вдохновляющее видео от председательницы КРУ Жанетт Адольфссон [Дженет Томпсон] на главной площади города [возле здания мэрии]». Это последний этап плана Жанетт [Дженет] по превращению Стенхамры [Боулдер-Сити] в город её мечты: провести массовый показ её ролика и «перепрограммировать» всех оставшихся взрослых.

РАЗВЯЗКА

Во время фестиваля Жанетт [Дженет] планирует продемонстрировать ролик всем гостям фестиваля, тем самым «перепрограммировав» взрослое население Стенхамры [Боулдер-Сити]. Кроме того, она рассчитывает, что событие будет транслироваться по теленовостям, а значит, сможет охватить население всей страны [штата]. Разумеется, всё это случится, если юные герои не сумеют её остановить.

Демонстрация ролика состоится сразу после речи Жанетт [Дженет], которую она прочтёт с огромной сцены прямо на главной площади Стенхамры [в центре парка по другую сторону от Калифорния-авеню].

- **ТЕРРИТОРИЯ ФЕСТИВАЛЯ.** Главная сцена фестиваля выглядит огромной, помпезной и почти пугающей. Гигантские стойки с громкоговорителями по обеим сторонам от неё больше напоминают тюремные вышки. Между ними натянут огромный баннер с надписью: «Фестиваль культуры и искусств Стенхамры [Боулдер-Сити]», выполненной в пастельных тонах. На самой сцене выступают школьные оркестры и театральные группы старшеклассников со всего города. Среди них есть как те, кому действительно нравится находиться на сцене, так и те, кто играет так, будто отбывает тюремное заключение. По обеим сторонам от сцены, вдоль границы фестиваля тянутся пластиковые стенды, на которых висят работы местных художников и учеников городских школ. Городская площадь буквально переполнена людьми: посетить фестиваль пришли не только жители Стенхамры [Боулдер-Сити], но и гости из соседних городов. Несколько «перепрограммированных» взрослых следят за порядком, а Жанетт [Дженет] готовится взойти на сцену.
- **КООРДИНАЦИОННЫЙ ЦЕНТР.** Напротив сцены, посреди заполненной людьми улицы, на возвышении стоит платформа координационного центра. Именно отсюда КРУ управляет всеми системами фестиваля: музыкой, светом, микрофонами и т. д. Здесь же находится проектор с подключённым к нему магнитофоном и компьютером. Координационным центром управляет один из членов КРУ. Сразу после окончания торжественной речи Жанетт [Дженет] он запустит трансляцию гипнотического видеоролика. Если кто-то из близких персонажей под-



вергся «перепрограммированию», скорее всего, герои обнаружат его где-то поблизости.

- **ВЫСТУПЛЕНИЕ.** Речь Жанетт [Дженет] посвящена тому, что Стенхамра [Боулдер-Сити] входит в новую эру своего существования. Что совсем скоро их город станет воплощением общества мечты, в котором все работают над достижением общей цели и разделяют общие ценности. В заключение своей речи она включает трансляцию видеоролика, который должен продемонстрировать всем её видение идеального будущего для Стенхамры [Боулдер-Сити].

КРУПНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Чтобы помешать планам Жанетт [Дженет], юным героям необходимо предотвратить трансляцию ролика и прервать действие гипнотической программы на взрослых, которых она уже затронула.

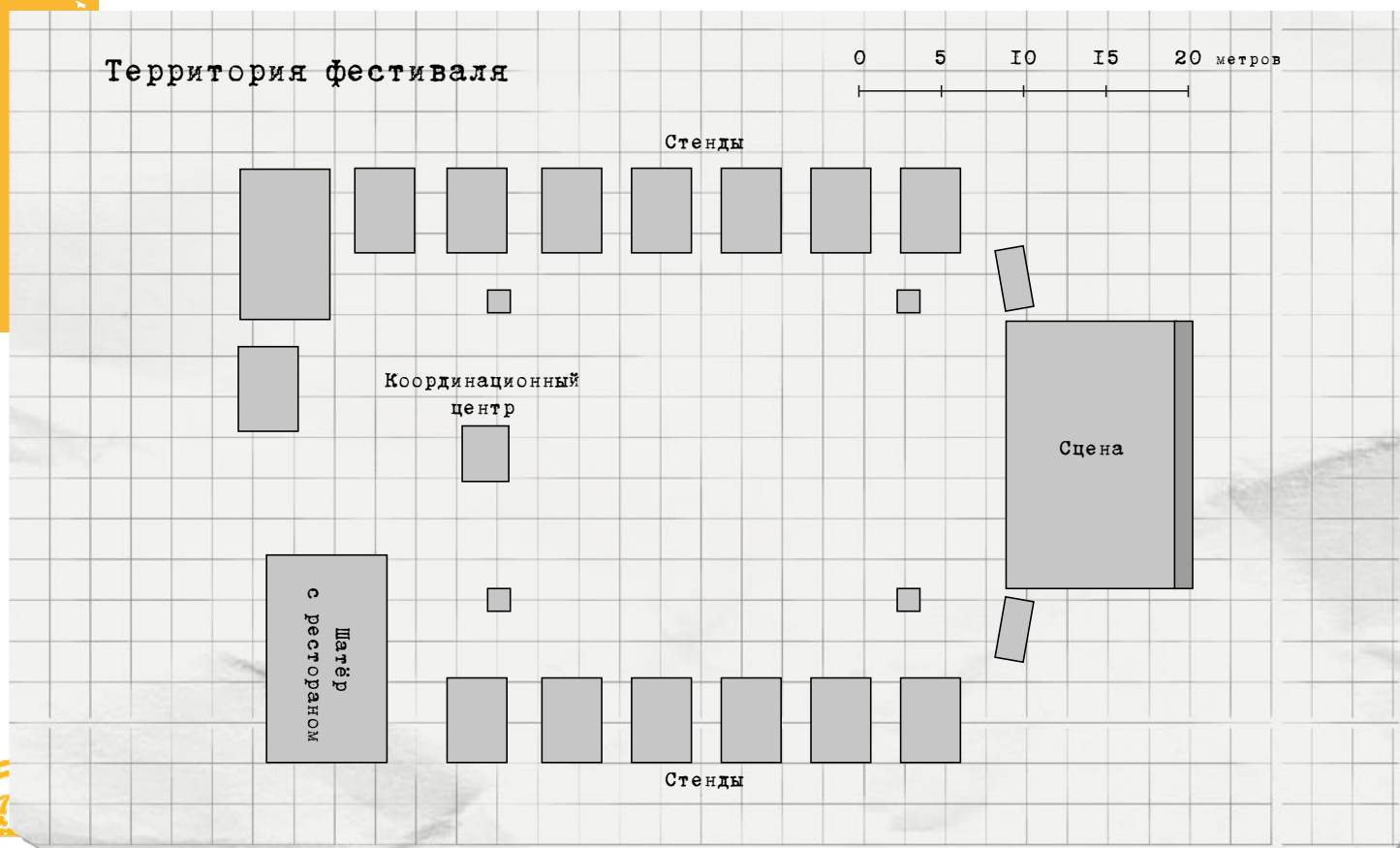
Финальная сцена разыгрывается по правилам *крупных неприятностей*. Без помощи со стороны других персонажей уровень угрозы считается *высоким* (количество героев, умноженное на 3). Перед началом сцены персонажи могут пройти проверку **ЗНАКОМСТВ**, чтобы заручиться помощью «неприкасаемых». В этом случае уровень угрозы считается *обычным* (число героев, умноженное на 2).

Что бы ни задумали персонажи, им нужно успеть составить план и воплотить его в жизнь, пока Жанетт [Дженет]

не закончит свою речь. На фестивале множество людей, поэтому им не составит труда затеряться в толпе, чтобы подобраться ближе к проектору. На платформе координационного центра стоит «перепрограммированный» взрослый, которого необходимо как-то отвлечь. Забравшись наверх, персонажи обнаружат проектор, подключённый к видеоплееру, и пустую коробку из-под кассеты «Гёта-канал, или Кто вытащил пробку?» [«Поездка в Америку»], трейлеры на которой были заменены гипнотическим роликом.

Разумеется, герои могут просто отключить видеомэгнитофон или даже разбить его. Но пока рядом есть «перепрограммированные» взрослые, они будут пытаться снова запустить ролик или заменить неисправное оборудование. Вместо этого дети могут попытаться показать людям что-то из «запрещённых» медиа, изъятых КРУ, например включить трансляцию фильма ужасов или вывести запись тяжёлого рока на все динамики на фестивале. Это разрушит эффект гипнотической программы и выведет из транса всех взрослых, включая Жанетт [Дженет].

Если герои достигли не полного успеха, а лишь компромисса, то часть оборудования Жанетт [Дженет] и записей с гипнотическим роликом уцелеет. В эпилоге истории можешь ввести сцену, в которой кто-то из взрослых вновь попадает под действие программы.





Simon Stålenhag 2012

ПОСЛЕДСТВИЯ

В конце приключения каждый персонаж получает по сцене из повседневной жизни. Постарайся добавить в эти сцены события, которые отражают изменения, произошедшие в Стенхамре [Бондер-Сити] после фестиваля.

ИДИЛЛИЯ

Если юным героям не удалось помешать планам Жанетт [Дженет] «перепрограммировать» взрослых города, Стенхамра [Бондер-Сити] превращается в ту самую «идиллию», о которой Жанетт так мечтала. Все одеваются одинаково, ведут себя одинаково и улыбаются одинаково пустыми улыбками.

Влияние КРУ растёт, и вскоре Жанетт [Дженет] становится новым директором школы. Когда персонажи подрастут, им тоже покажут гипнотический ролик, чтобы «перепрограммировать».

«Неприкасаемые» так и останутся жить на фабрике за границей города. По мере того как их число будет расти, они начнут строить планы о том, как нанести ответный удар конформистскому обществу.

НОВЫЙ ДЕНЬ

К счастью, героям удалось спасти город и фестиваль. Взрослые, ставшие жертвами гипнотической программы, приходят в себя от транса и совершенно не помнят, что произошло. Большинство из них просто возвращается к привычной жизни, несмотря на странные провалы в памяти. Они решают, что будет куда проще сделать вид, что ничего не было, чем искать решение проблемы.

Жанетт [Дженет] пребывает в полном замешательстве. Последнее её воспоминание касается того, как она с головой погрузилась в разработку гипнотической программы около месяца назад. Если персонажам удастся во всех деталях донести до неё, чем она занималась всё это время, она глубоко раскается в содеянном и решит уничтожить все свои разработки. Руководству в FOA [DARPA] она отправит отчёт о том, что её исследование не дало никаких убедительных результатов. Затем Жанетт [Дженет] покинет пост председателя КРУ.

Когда «неприкасаемые» поймут, что их больше не будут преследовать (во всяком случае, не больше чем обычно), один за другим они вернутся в город. Они всё ещё будут жить в тени, но теперь — среди нас.



ГОСЭНЕРГО

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе описаны персонажи ведущего, которые играют важные роли в приключении. Некоторые из них обладают особенностями, которые повышают уровень угрозы для юных героев в связанных с ними сценах.

ЖАНЕТТ АДОЛЬФССОН (ДЖЕНЕТ ТОМПСОН)

«Подумайте о детях! Мы должны объединиться и вместе дать отпор насилию и грязи».

Жанетт [Дженет] – женщина 46 лет, работающая в Исследовательском центре минобороны Швеции [DARPA]. Долгое время она изучала психологию и всегда интересовалась темой гипноза. Её главной разработкой стала методика подсознательного внушения с использованием специальной последовательности сигналов, которую можно было проводить даже без участия оператора.

Жанетт [Дженет] переехала в Стенхамру [Боулдер-Сити], поближе к Витку, чтобы уделять ещё больше времени своему открытию. Она надеялась, что с помощью него сможет лучше понять работу человеческого сознания и поможет множеству людей. Эти высокие идеалы не вполне согласовывались с целями её работодателя, который рассматривал методику Адольфссон скорее как средство борьбы с шпионами и спящими агентами.

С момента своего переезда Жанетт [Дженет] принимала весьма активное участие в общественной жизни Стенхамры [Боулдер-Сити] и вскоре возглавила местный Комитет родителей и учителей. Она первый человек, о котором вспоминают, когда речь заходит об организации общественных мероприятий. Жанетт [Дженет] верит, что Стенхамра [Боулдер-Сити] не должна оставаться лишь сонным пригородом в тени градирен и должна стать воплощением идиллического города мечты.

Если юные герои попробуют осмотреть дом Адольфссон в ходе приключения, то, скорее всего, не застанут её



там. Более того, не похоже, чтобы она вообще появлялась там в последнее время. С момента «перепрограммирования» Жанетт практически непрерывно работает.

Настоящая Жанетт [Дженет] совсем не похожа на того одержимого тирана, в которого превратилась. Это всего лишь человек с добрыми намерениями, который слишком далеко зашёл в их осуществлении.

Жанетт Адольфссон [Дженет Томпсон] обладает особенностями «психолог 3» и «организованность 3».

ЭЛЛЕН СКОГХ (ЭЛЛЕН ВУДС)

«И крылами не взмахнул он, и пером не шевельнул он, Я шепнул: „Друзья сокрылись вот уж многие года, Завтра он меня покинет, как надежды, навсегда“...»¹

Эллен – молодая женщина 26 лет. У неё бледная кожа и тёмные взъерошенные волосы. Обычно она носит большие очки и футболки с логотипами рок-групп и промоизображениями фильмов ужасов.

Скогх [Вудс] перебралась в Стенхамру [Боулдер-Сити] совсем недавно и устроилась менеджером в салон «Видео Стенхамры» [«Видеопрокат Гувера»]. Она уже полгода управляет этим местом и успела пересмотреть огромное количество фильмов ужасов, боевиков и фантастики.

Эллен – транссексуалка и только недавно прошла через изменение пола. Она надеется, что переезд в Стенхамру даст ей шанс на тихую и спокойную жизнь. Больше всего она боится вновь стать изгоем.

РЕКОМЕНДАЦИИ ЭЛЛЕН К ПРОСМОТРУ

«Муха» Дэвида Кроненберга
«Чужие» Джеймса Кэмерона
«Пропавшие ребята» Джозеля Шумахера
«Князь тьмы» Джона Карпентера



¹ Фрагмент стихотворения «Ворон» Эдгара По, перевод К. Бальмонта.



Эллен просто обожает смотреть фильмы ужасов и обсуждать их. Она уважает возрастные ограничения и обычно не позволяет детям брать неподходящие им фильмы без разрешения родителей. Впрочем, ради некоторых юных друзей она готова сделать исключение.

Может показаться, что Эллен так и не повзрослела: она любит ребячиться, легко находит общий язык с детьми и хорошо понимает проблемы, с которыми они сталкиваются. Отчасти это связано с тоской по её собственному детству, которого у неё толком не было. В то же время эти качества защищают Эллен от «перепрограммирования» Жанетт [Дженет], и она уж точно не готова поверить в её образ идеального общества.

Если персонажи позвонят ей домой, на автоответчик будет записана цитата из какого-нибудь фильма. Например: «Оставьте сообщение, пока ещё не стемнело. Как правило, они приходят по ночам. Как правило...»



04

СКРЫТАЯ ПРАВДА	51
БРЕДЕНГ	54
БОУЛДЕР-СИТИ	55
ВЫХОД НА СЦЕНУ	55
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ	55
ПОИСКИ ОТВЕТА	56
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА	56
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ПЛЯЖ	58
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ТУРИСТИЧЕСКИЙ ЛАГЕРЬ	59
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4. СТАРШАЯ ШКОЛА	60
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 5. ЛОГОВО МУМИИ	60
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 6. НА ЛЬДУ	62
РАЗВЯЗКА	63
ИСХОДЫ	64
ПОСЛЕДСТВИЯ	64
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	64



ГОСЭНЕРГО



МУМИЯ ИЗ ПРИГОРОДА

В Бреденге начало весны. Снег сошёл совсем недавно, и деревья ещё не начали покрываться листвой. Мир вокруг серый и мрачный. И как будто этого мало, густой туман опустился на озеро Меларен и окутал берега.

По телевизору показывают старые американские фильмы ужасов. Для юных героев это что-то совершенно новое, и они обсуждают увиденное днями напролёт. Вдобавок ко всему по городу распространяются слухи о загадочной мумии, которую видели в Бреденге и близлежащей Сетре.



В основе этого сценария лежат сразу две загадки, которые оказываются связаны друг с другом: загадка мумии и загадка ИЗМ-9. Действие приключения происходит в Бреденге, пригороде Стокгольма, но при необходимости его легко перенести в пригород любого другого крупного города или на меларенские острова.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Вальтер Бом — исследователь из Витка родом из Западной Германии. Он переехал в Швецию полгода назад, пытаясь оставить в прошлом проблемы с алкоголем и воспоминания о тяжёлом разводе. Всё это время он жил в служебном отеле казарменного типа, предоставленном «Госэнерго». Вальтер оказался скверным квартирантом, и после нескольких мелких скандалов он съехал в апартаменты на улице Ольгрютвеген в стоковом пригороде Бреденг [коттедж рядом с перевалом Хеменуэй-пасс в Боулдер-Сити].

Во время переезда Бом «позаимствовал» несколько приборов, с помощью которых обустроил дома лабораторию для исследования ранее не изученных свойств магнетринного эффекта и его влияния на излучение оптического спектра. В конце февраля во время одного из своих экспериментов Вальтер получил серьёзные ожоги рук, лица и всей верхней половины тела. Раны заживали гораздо быстрее, чем должны были, однако Вальтер обнаружил, что поражённые участки тела странно отражают свет. Они стали почти прозрачными. С каждым днём ситуация становилась всё хуже, и Бом стал опасаться, что совсем скоро он станет полностью невидимым.

Ожоги Вальтера не болят, но источают сильный жар, поэтому он часто выходит по вечерам на улицу, чтобы немного остыть. Особенно он любит гулять по пляжу Мелархёйден [Боулдер-бич], наслаждаясь прохладой туманов, которые стекают над поверхностью озера. Как правило, перед прогулкой он заматывает верхнюю, невидимую часть своего



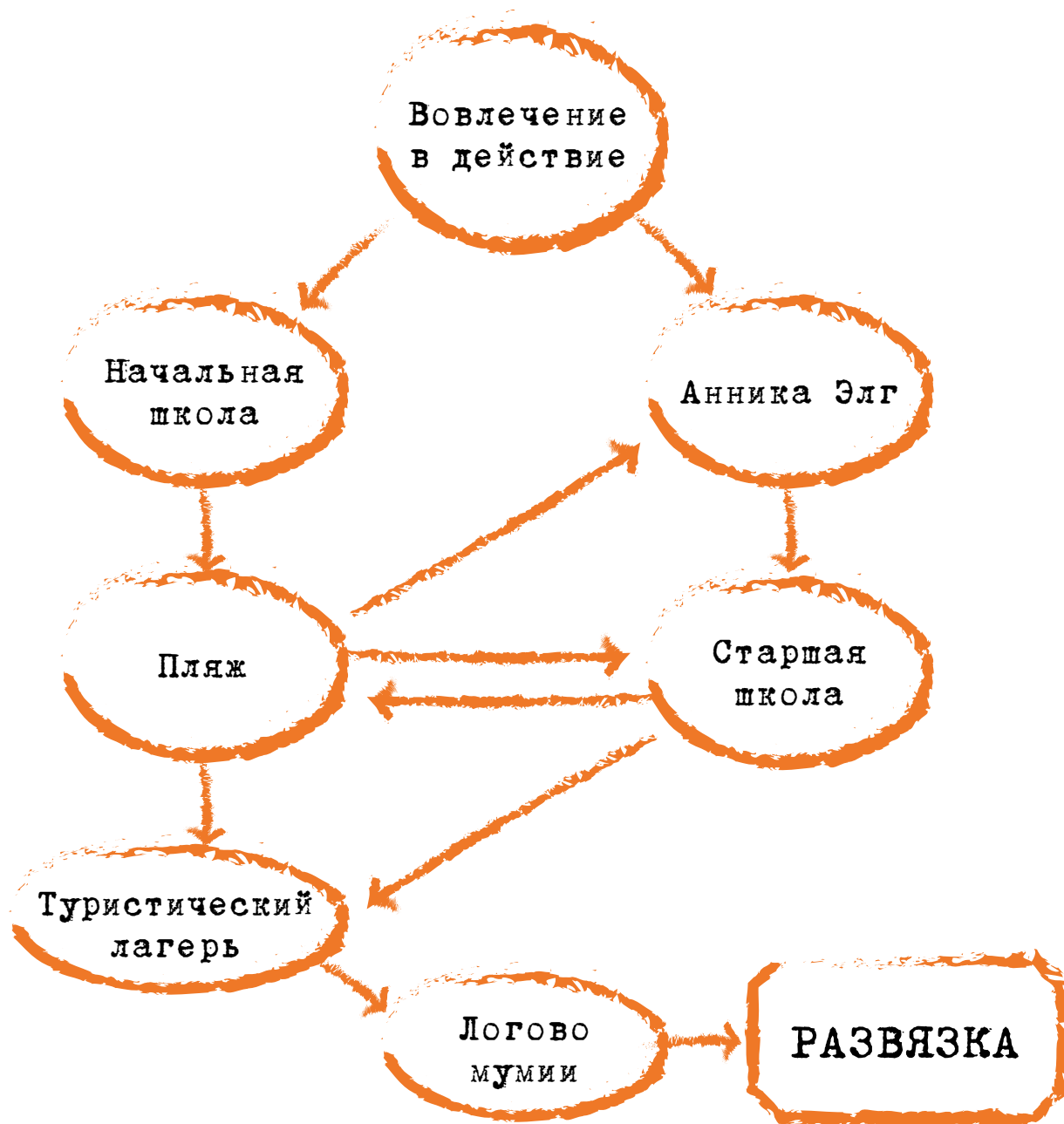
тела в марлю. Именно ночные променады Бома и породили слухи о том, что в окрестностях Бреденга [между перевалом Хеменуэй-пасс и пляжем Боулдер-бич] видели загадочную мумию.

ИЗМ-9

Поверхность озера Меларен покрыта льдом и окутана туманом. Этот погодный феномен часто объясняют близостью контуров Витка, но на самом деле он вызван существами из иного измерения, с которыми недавно столкнулось «Госэнерго» [DART]. Именно из-за них вокруг озера Меларен [озера Мид] происходят климатические аномалии вроде густого тумана или резких перепадов температуры. Встречи

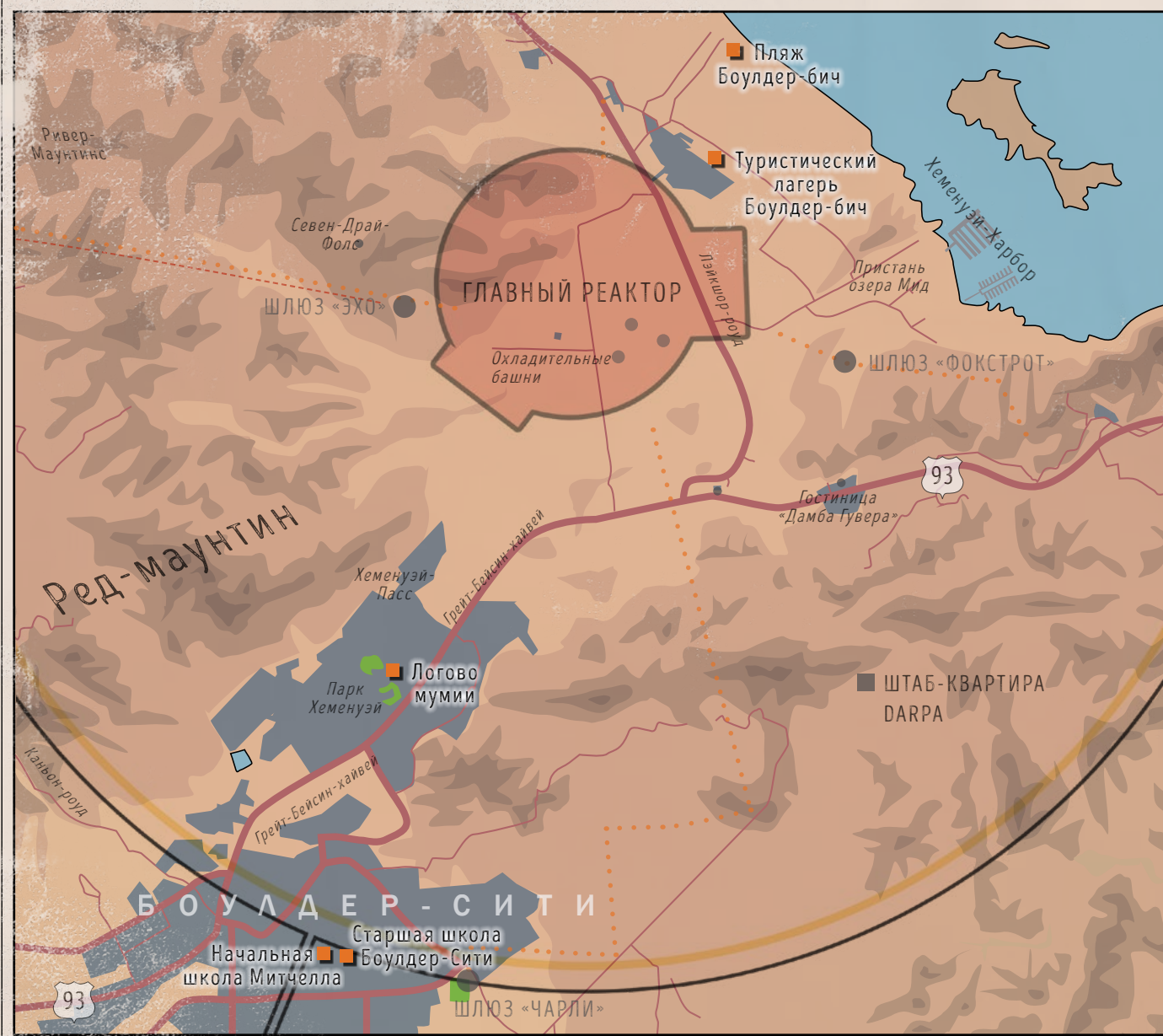
с гостями из иного измерения происходят на крошечном острове Кунгсхатт [рядом со шлюзом «Альфа»]. Пока они носят предварительный характер, и «Госэнерго» держит их в строжайшем секрете, стремясь избежать давления со стороны правительства и других исследовательских групп.

Пока специалисты «Госэнерго» называют пришельцев просто «ИЗМ-9», поскольку убеждены, что те прибыли из девятого измерения. Проблема заключается в том, что ИЗМ-9, похоже, застряли в нашем мире и не могут вернуться в свой. С каждым днём они становятся всё беспокойнее и голоднее. Похоже, на пляже Мелархёйден [пляже Боулдер-бич] есть что-то, что привлекает их внимание. Что-то, что может помочь им вернуться домой.





Ключевые места на карте Бреденга



Ключевые места на карте Боулдер-Сити

БРЕДЕНГ

Бреденг — это пригород Стокгольма, основанный всего двадцать лет назад. Его население состоит по большей части из строителей, медсестёр и почтовых служащих, которые считают, что гораздо лучше владеть собственным домом в пригороде, чем ютиться в столичных трущобах вроде Седермальма.

Большинство жителей перебирается в Бреденг с семьями, поэтому на улицах часто можно увидеть детей, которые катаются на велосипедах, играют в хоккей или войнушку. В центре города расположены все учреждения, которые только

могут понадобиться местным жителям: почта и несколько банков, два больших супермаркета, алкогольный магазин, библиотека, кондитерская и даже бассейн. На последнем этаже супермаркета «Темпо» есть бистро, продающее блюда барбекю навынос. Если же кому-то захочется пройтись по магазинам, то можно поехать в торгово-развлекательный центр Шерхольмена, где помимо множества торговых точек есть китайский ресторан и кинотеатр «Воген» (швед. «Волна»).

С точки зрения социального расслоения Бреденг довольно однороден. Никто особо не выделяется, и у всех местных жителей есть работа. В городе нет крупных спортивных команд,

за которые можно было бы болеть, и не так много происшествий, которые было бы интересно обсуждать. Худшие новости, о которых можно прочесть в таблоидах, приходят в основном из Стокгольма и Кунгстрэдгордена.

ГЕОГРАФИЯ БРЕДЕНГА

Северная часть Бреденга упирается в горный лес, который раскинулся до самых берегов озера Меларен. На южной границе находится промышленная зона и шоссе Шерхольмсвеген. С западной стороны город соседствует с Сетрой и Шерхольмменом, другими пригородными районами столицы. Отличительной чертой Бреденга стала высокая телебашня, расположенная на скалистом холме в восточной части города, рядом с дорогой Бреденгсвеген. Эта дорога служит границей Бреденга, по другую сторону от которой расположен старый дачный посёлок Мелархёйден. Существует негласное правило, согласно которому дети и подростки из Бреденга редко заходят в Мелархёйден и наоборот.

БОУЛДЕР-СИТИ

Действие сценария легко перенести в Боулдер-Сити, однако это потребует некоторых изменений в финале приключения. Из-за более тёплого климата озеро Мид никогда не покрывается льдом, поэтому в последних сценах юным героям придётся не идти по замёрзшему озеру, а искать путь на лодках через густой туман, который опустился на воду.

Как и в основной книге правил, мы добавили имена и названия для американского варианта декораций — все они указаны в [квадратных скобках] после своих шведских аналогов. Помните, что это советы и рекомендации, а не истина в последней инстанции. Важная часть удовольствия от игры в том, чтобы адаптировать приключения именно к тому варианту декораций, который вы выбрали для своей игры.

ВЫХОД НА СЦЕНУ

Разыграйте серию коротких сцен из повседневной жизни каждого персонажа — с неприятностями или без них. Не спешите сразу погружать игроков в зловещую атмосферу «Тайн эхосферы». Позвольте им сначала насладиться рутинной подростковой жизнью. Так история будет развиваться от чего-то привычного и знакомого к загадочному и неизвестному.

Это обычный мартовский день: за окном сумрачное небо, иногда накрапывает мелкий дождь. По радио рассказывают что-то про Рейгана и США. Мир выглядит одинаково серым, независимо от того, живёшь ли ты в квартире или таунхаусе. Обсуди с игроками, как выглядит их повседневная жизнь — без привычных мобильных телефонов и интернета. Персонажи катаются на велосипедах, играют в настольные игры, слушают AC/DC, Run-D.M.C. и Van Halen и т. д.

Пусть каждый из игроков опишет хотя бы одну дополнительную черту своего персонажа — помимо его гордости или талисмана. Например, что он постоянно болтает про «Три короны» (шведская хоккейная команда), одержим «Звёздными войнами» или проводит всё свободное время

за чтением комиксов. Пусть каждый из игроков опишет опору своего персонажа или другого важного человека в его жизни. Примеры персонажей из числа жителей Бреденга: лидер скаутского отряда Фрассе [Френтона], школьный библиотекарь Мелькер [Малькольм] или тренер школьной гандбольной команды Леффе [Лу].

ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ

Последние несколько недель среди местных детей и подростков ходят слухи о мумии, которую видят в окрестностях Бреденга и Сетры [рядом с парком Хеменуэй]. И речь идёт о настоящей мумии, а не просто о чём-то затаянвшемся розыгрыше. Вряд ли юные герои захотят рассказывать об этих слухах родителям: в лучшем случае те решат, что выходить на улицу по вечерам опасно, и запретят детей дома, а в худшем — свяжут рассказы о мумии с американскими фильмами ужасов по телевизору и запретят их смотреть.

То, как именно герои окажутся вовлечены в эту историю, во многом зависит от них самих. Ведущий может сыграть на их любопытстве, жажде приключений или даже тщеславии. Главное — заманить персонажей в ближайший лес утром, перед школой, или вечером, сразу по возвращении из неё. Важно, чтобы во время первых сцен на улице было ещё светло.

ПОДСКАЗКИ

В лесу персонажи находят обрывки марли, которые висят, зацепившись за ветку дерева. Обнаружить эту подсказку несложно, поскольку, как уже отмечалось, деревья ещё не успели покрыться листвой, и клочки белой ткани легко заметить на фоне серых стволов. Найденная марля грязная, и от неё исходит резкий запах антисептика. В лесу также много следов: возможно, они принадлежат самой мумии, а может быть, их оставили старшеклассники, которые иногда собираются в этих местах.

НЕПРИЯТНОСТИ

Постарайтесь напугать персонажей зловещей атмосферой леса: шорохи со всех сторон, скрип и треск деревьев, птицы, взлетающие из-под ног в самый неожиданный момент. Когда герои будут уже на грани, они столкнутся с Анникой Элг [Анной Эйкерс].

Аннике на пару лет больше, чем самому старшему из персонажей. Она немного странная и ужасно надоедливая. Девочка заметила, как герои что-то выискивают в лесу, и теперь хочет знать, что именно. Когда она поймёт, что персонажи ищут мумию, то поделится информацией о том, что чаще всего её видели на пляже Мелархёйден [Боулдер-бич].

Встреча с Анникой станет испытанием для навыков и способностей юных героев. Чтобы произвести на неё впечатление, потребуется проверка **обаяния**. В случае провала Анника всё равно расскажет о следах на пляже, но теперь она попытается посредством шантажа отправить персонажей на поиски мумии, угрожая раскрыть о них какой-то постыдный факт (риск получить состояние *расстроен* или *напуган*).

СЛЕДЫ МУМИИ

Используй эти сцены, чтобы усилить напряжение в игре и создать зловещую атмосферу вокруг событий в Бреденге.

1. Во время пробежки местная гандбольная команда замечает мумию и в ужасе бросается от неё прочь. Один из членов команды — Йеркер Андерссон [Джерри Андерсен], убегая, падает с обрыва и ломает обе ноги. Вскоре по городу распространяются слухи о том, что именно мумия сбросила Йеркера со скалы.
2. Начальную школу Бьёрксетра посещает полиция. Дети толпятся во внутреннем дворе, окружив блестящий сине-голубой «Вольво», пока констебли Ларссон и Бендерман обходят школьные кабинеты. Зайдя в класс юных героев, они строго предупреждают учеников о том, что ни при каких обстоятельствах им нельзя выходить на лёд озера Меларен [плавать на лодках по озеру Мид], поскольку это чрезвычайно опасно. Во время своей речи констебль Бендерман смотрит прямо на персонажей игроков. Похоже, он их в чём-то подозревает.
3. Всё больше людей и техники «Госэнерго» появляется на пляже Мелархёйден [Боулдер-бич]. Три оранжевые служебные машины останавливаются на берегу, и полдюжины человек в форме обходят местность. Ещё одна машина патрулирует дороги между Бреденгом и Сетрой, а несколько человек с фонариками прочёсывают лес. Очевидно, они что-то ищут.

В любом случае эта сцена не предполагает реальной опасности для персонажей.

Независимо от исхода беседы этим вечером герои должны отправиться на охоту за мумией к туристическому лагерю на пляже Мелархёйден [Боулдер-бич] — либо потому, что Анника их шантажирует, либо потому, что она просит их об этом в обмен на услугу (например, она может познакомиться с кем-то, кто ему нравится).

Персонажи знают, что Анника в хороших отношениях с близнецами Эвой и Бьёрном Стрёмдалями [Эрикой и Бенном Сандерсами] и может рассчитывать на их помощь в случае неприятностей.

Аника также захочет узнать, нет ли на пляже Мелархёйден брошенного велосипеда. И если да, то какого он цвета? Он мальчишеский или девчачий?

ПОИСКИ ОТВЕТА

Действие приключения разворачивается в Бреденге и его окрестностях [Боулдер-Сити и парке Хемунэу]. Юные герои отправляются на поиски мумии из Сетры, но находят нечто ещё более странное на пляже Мелархёйден. Расследованию героев мешает служба безопасности «Госэнерго» [DART], которая патрулирует берег и делает всё возможное, чтобы не подпускать людей к пляжу: по ночам на лёд озера [из-под воды] выходят странные существа и что-то ищут на берегу. В конце концов персонажи поймут, что две эти странности — мумия и пришельцы — связаны между собой. Именно мумия привлекает странных созданий, и их встреча в конечном итоге неизбежна.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА

Все местные дети, включая персонажей игроков, ходят в начальную школу Бьёрксетра [начальную школу Митчелла]. Стоит учесть, что её нельзя найти на современных картах. В 80-е она располагалась между стадионом Сетры и станцией метро. Школа состоит из нескольких двухэтажных корпусов, сложенных из жёлтого кирпича. Как и в случае многих других школ недалеко от Стокгольма, раньше эти здания использовались в качестве казарм, но в 60-е были полностью перестроены. Бьёрксетра не особо выделяется на фоне прочих подобных заведений: на каждый год обучения формируется 3–4 класса, плюс небольшой дополнительный класс для детей с особыми потребностями.

Одну из школьных поварих зовут Мона, и она очень похожа на Сью Аллен в исполнении Линды Грей из телешоу «Даллас». Стареющая учительница шведского фрекен Мольтбек [мисс Мэйберри] неизменно наводит ужас на всех детей и подростков. В одном из корпусов школы обосновалась театральная группа «Баррикада», которая старается любой ценой завербовать в свои ряды юных бунтарей.

НЕПРИЯТНОСТИ

Потенциальный источник проблем для героев — это близнецы Эва и Бьёрн Стрёмдали [Эрика и Бен Сандерсы].



ГОСЭНЕРГО



ГОСЭНЕРГО



Они учатся в шестом классе и мнят себя хозяевами школы. Бьёрн появляется в сопровождении своей банды и начинает донимать кого-то из юных героев. В зависимости от того, как будут развиваться события, персонажи могут прибегнуть к **ОБАЯНИЮ**, чтобы разрядить ситуацию, либо к **СИЛЕ**, если дело дойдёт до драки. Этот конфликт разворачивается на глазах у других учеников, и они обязательно запомнят, чем закончится ссора и как поведут себя юные герои.

ПОДСКАЗКИ

Школа буквально бурлит от слухов о мумии, которую видели в окрестностях. Вот несколько самых популярных версий, которые могут услышать персонажи.

- **КЛУБ ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ.** Две шестиклассницы утверждают, что мумия появлялась прошлой ночью рядом с конюшнями Сетры. Она напугала нескольких лошадей, и одна из них даже сбросила наездницу со спины. Если герои расследуют эту версию событий, то найдут старшеклассницу, которую действительно выкинула из седла лошадь. Но произошло это не в клубе верховой езды, а на пляже Мелархёйден [Боулдер-бич]. Из тумана вышел человек, обмотанный бинтами, и напугал животное. Девушка не успела разглядеть его лицо.
- **БЕГЛЕЦ.** Андерс Гран [Энди Геллер] из 5 «А» класса рассказывает, будто слышал от своего отца-полицейского, что мумия — это пациент, сбежавший из больницы Лонгбро [больницы Боулдер-Сити] (это, разумеется, неправда).
- **ТУМАН.** Кто-то (неясно, кто именно) видел, как мумия бродит по пляжу Мелархёйден [Боулдер-бич], выкрикивая что-то на египетском (отчасти это правда, но крики были на немецком).

ПО ПУТИ В ШКОЛУ

При желании вы можете использовать одну или несколько из этих сцен, чтобы более детально описать путь героев к их школе. Не забывайте, что на улице март, погода сырая и промозглая, а деревья ещё не успели покрыться листвой.

- Юные герои находят следы мумии: несколько доскутков грязной марли свисают с дерева.
- Персонажей нагоняет Маркус Нильссон [Марк Ньюман] из 3 «Б» класса. Он останавливается, чтобы сказать, что его брат купил самую крутую машинку «Тайко», а затем уезжает прочь.
- Несколько участков дороги покрыты белым инеем. Персонажи слышат, как взрослые упоминают в разговоре, что причиной этому очередные эксперименты Витка.
- Леффе [Луи] из 4 «Б» рассказывает, будто лёд на озере Меларен вчера был таким толстым, что пришлось вызывать военный ледокол, чтобы расчистить путь для паромной переправы [будто туман над озером Мид был таким густым, что городским службам пришлось ставить буи с проблемными маяками].
- Юные герои слышат странный звук, доносящийся от телебашни: нечто среднее между звуком сирены и коровьим мычанием. Никто не знает, что это такое, но, говорят, это как-то связано с Витком.

- **ОЗЕРО.** Что-то странное происходит с озером Меларен — его поверхность покрыта толстым льдом [по ногам на воду опускается густой туман] (это правда). Причиной всему мумия (это неправда).
- **ПАЛАТОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ.** Мумию видели на территории туристического лагеря. Теперь его патрулирует несколько охранников (это правда).
- **ЛЮБОВНЫЙ ГОЛОД.** На самом деле мумия отчаянно пытается найти женщину, в которую влюблена. Как правило, в роли объекта любви выступает кто-то из знакомых рассказчика (не имеет никакого отношения к реальности).
- **В ЛЕСАХ.** Девочка из скаутского отряда «Густав Ваза» [гёрлскаутов Боулдер-Сити] рассказывает, будто вожаемые не пускают их в леса вокруг туристического лагеря (глава отрядов Фрасс [Френни] будет это отрицать).

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ПЛЯЖ

Часть берега недалеко от туристического лагеря обустроена для отдыха и плавания: здесь есть удобный песчаный пляж, пристань для лодок и десятиметровая вышка для прыжков в воду. Когда герои добираются до пляжа, они замечают, что поверхность озера и весь берег затянуты густым туманом, из-за которого видно только на десяток метров вперёд. Тем не менее после коротких поисков герои могут обнаружить несколько кусков грязной марли на пляже. Велосипеда, о котором говорила Анника, нигде не видно.

Поверхность озера покрыта тонким слоем льда. Время от времени откуда-то из тумана доносится странный грохочущий звук.

Берег патрулируют люди в оранжевой униформе «Госэнерго» [DART]: пятеро мужчин под предводительством невысокой широкоплечей женщины (Май-Бритт Сундвалль [Мэри А. Бламингтон]). Похоже, они что-то ищут и выглядят не слишком дружелюбно. Персонажи могут услышать, как женщина что-то говорит в большую рацию, — из её речи они могут разобрать только слово «беглец» (патруль ищет беглого ИЗМ-9, который покинул остров Кунгсхатт [шлюз «Альфа»]).

Люди «Госэнерго» прибыли на пляж на лодках на воздушной подушке, которые с одинаковой лёгкостью передвигаются как по воде, так и по льду. Если они заметят юных героев, то попытаются их задержать и расспросить о том, что они видели. Им плевать на слухи о мумии — и уж тем более на пропавшие велосипеды.

Странный шум со стороны озера становится всё сильнее, пока, наконец, в тумане не появляется чей-то силуэт — огромная тень размером с автобус. Её появление вызывает беспокойство охранников «Госэнерго», и они пытаются как можно скорее спровадить персонажей с пляжа.

НЕПРИЯТНОСТИ

Главный источник неприятностей для юных героев — это патрули «Госэнерго». Возможно, персонажам придётся ис-

пользовать **СКРЫТНОСТЬ**, чтобы остаться незамеченными, либо **ОБАЯНИЕ**, чтобы убедить охранников в том, что у них есть веская причина находиться на пляже.

Охрана «Госэнерго» сурова, но вредить детям не станет. Если поведение героев покажется им подозрительным, они доставят персонажей к одной из лодок на воздушной подушке, где их допросит Май-Бритт Сундвалль [Мэри Эл Бламингтон]. Она ничего не знает ни о велосипедах, ни о мумии. Потребовав от персонажей, чтобы они не мешали работе специалистов «Госэнерго», она отправит их домой. Успешная проверка **ОБАЯНИЯ** позволит убедить её рассказать о том, что патрули ищут опасное животное. Судя по всему, на берегу есть что-то, что привлекает его внимание.

Кроме того, персонажи могут отвлечь охранников и убежать от них. Это потребует проверки **ПРОВОРСТВА**. В случае провала им всё равно удастся это сделать, однако они почувствуют состояние *измотан* или *ранен*. Патрули не воспринимают юных героев всерьёз (хотя последние могут этого и не понимать) и будут вполне удовлетворены, если те просто убегут с пляжа.

ВСТРЕЧА С МУМИЕЙ

Когда персонажам удаётся тем или иным образом отвязаться от патруля «Госэнерго», их ждёт новая встреча. На вершине холма рядом с туристическим лагерем они видят странную человеческую фигуру в белых обмотках, ярко выделяющуюся на фоне тёмного неба. Это и есть знаменитая мумия из Сетры. Теперь для героев очевидно, что это не просто раздутые слухи: городская легенда стоит буквально в пятидесяти метрах перед ними.

Подойдя ближе, персонажи могут увидеть, что мумия — это высокий человек, на котором из одежды только джинсы. Его голова и вся верхняя половина тела замотаны в белые бинты. Услышав приближение персонажей, мумия оглядывается по сторонам, а затем спускается обратно к туристическому лагерю и вскоре скрывается между деревьями.

ПОДСКАЗКИ

После того как герои сбежали от патруля и повстречались с мумией, у них появится немало тем для обсуждения.

- **СЛЕДЫ.** Проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит заметить следы мумии, которые ведут в сторону улицы Ольгрютвеген [парка Хемнуэй] (см. «Логово мумии» на стр. 60).
- **ОТЧЁТ ДЛЯ АНИКИ.** На следующий день в школе персонажи, возможно, захотят поговорить с Анникой Элг [Анной Эйкерс]. Для этого нужно встретиться с ней в старшей школе Бреденга [старшей школе Боулдер-Сити] (см. «Старшая школа» на стр. 60). Юные герои могут сами решить, когда лучше это сделать, но важно дать им понять, что чем дольше они тянут, тем сильнее выводят Аннику из себя, а она и без того не самая приятная особа.
- **БАХВАЛЬСТВО.** Если персонажи рассказывают кому-нибудь о том, что они видели на берегу, то их ждёт заслуженное уважение одноклассников — и сдержанный скептицизм со стороны взрослых. Нет смысла привлекать к этому делу полицейских — в случае если они сочтут происшествие важным, то сами свяжутся с родителями юных героев. «Госэнерго» в любом случае будет отрицать любые странные события на пляже Мелархёден.



МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ТУРИСТИЧЕСКИЙ ЛАГЕРЬ

В лесистой низине у самого берега меларенского озера расположен большой туристический лагерь Бреденга. Он окружён оградой и совершенно безлюден. Здесь есть несколько туалетов, душевых кабин и торговый киоск — пустой и наглухо закрытый. Со стороны леса в ограде есть крупная прореха, через которую можно беспрепятственно попасть на территорию лагеря. В самом лесу за лагерем проложена узкая тропинка, по которой Вальтер Бом обычно спускается к пляжу Мелархёйден [Боулдер-бич], чтобы унять жжение.

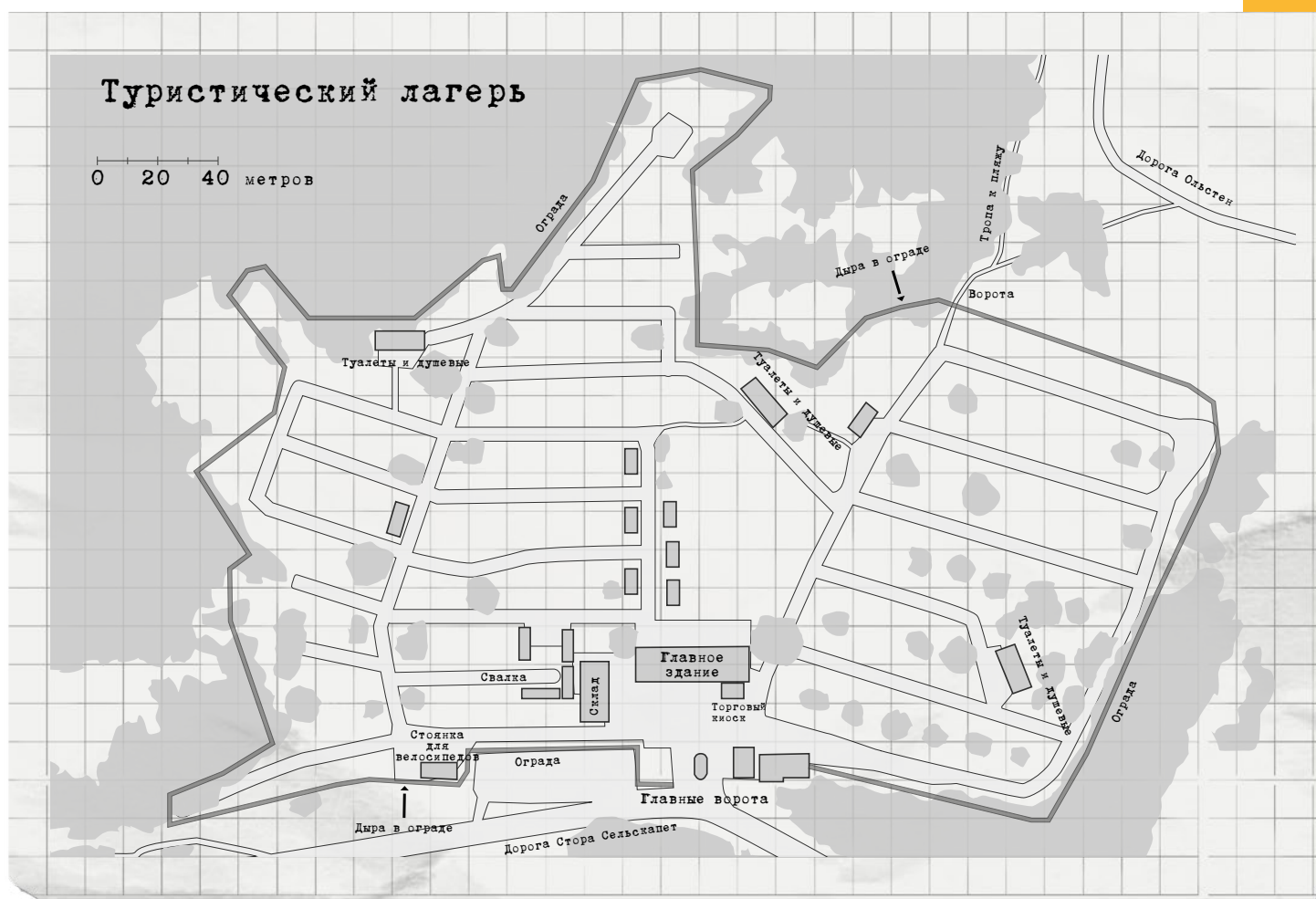
На территории кемпинга иногда идёт лёгкий снег, хотя погода не особо холодная. В лагере персонажи могут найти куски бинтов, оставленных мумией, а затем увидеть и самого Вальтера — в зависимости от времени он либо спускается к пляжу Мелархёйден для вечерней прогулки, либо направляется к улице Ольгрютбекен [парку Хеменуэй], где вскоре скрывается из виду.

НЕПРИЯТНОСТИ

Когда герои идут по территории туристического лагеря, они внезапно слышат приближающийся рёв моторов. Ведущий сам выбирает, происходит ли это само собой или в качестве осложнения в результате провала одной из проверок, которые проходили персонажи.

Через дыру в заборе на мопед врезается Бенни Йонссон [Билли Дженкинс] во главе своей банды. Все они — подростки на несколько лет старше героев, и все учатся в старшей школе Бреденга. У одного из них, Калле Карлберга [Чарли Карра], к багажнику мопеда привязан бумбокс, из динамиков которого на полной громкости ревьёт Def Leppard и Hands to the Sky. Вскоре компания замечает персонажей и начинает кружить вокруг них на мопедах. Бенни и его банда трусоваты, но их много, поэтому они угрожают героям и интересуются, что те забыли в кемпинге.

Дальнейшее развитие событий зависит от самих персонажей. Они могут затеять драку с хулиганами или попытаться очаровать Бенни или его выскочку Калле, пройдя проверку **ОБАНИИ**. Кроме того, кто-то из персонажей может произвести впечатление на старшеклассников, починив или улучшив что-то на одном из мопедов. Для этого потребуется успешная проверка **МЕХАНИКИ**.



Бенни и его банда могут вновь появиться в приключении. В зависимости от решений юных героев они могут стать ценными союзниками или источником новых неприятностей для персонажей. Дополнительные шестёрки при проверках могут принести персонажам дополнительные кубики в будущих проверках, связанных с хулиганами, или во время разговора с Анникой.

ПОДСКАЗКИ

Юные герои могут обнаружить разные подсказки в зависимости от того, идут ли они по следам мумии или пытаются справиться с бандой Бенни.

- **СЛЕДЫ МУМИИ** ведут к таунхаусу на улице Ольгрютеген [коттеджу в парке Хеменуэй]. Кроме того, успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит обнаружить отпечатки ног на лестнице, ведущей к апартаментам на втором этаже (см. «Логово мумии» ниже).
- **НА ЛЬДУ**. Бенни и его банде известно, что на льду озера Меларен происходит что-то странное: они видели тени, движущиеся в тумане, и знают, что служебные машины «Госэнерго» [DART] часто появляются в окрестных районах. У самих хулиганов не хватило смелости разобратся в том, что происходит, но, возможно, персонажи смогут убедить их присоединиться к ним в этом приключении?

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 4. СТАРШАЯ ШКОЛА

На следующий день юные герои могут отправиться в старшую школу Бреденга [старшую школу Боулдер-Сити]. Это современное учебное учреждение, расположенное в самом центре города. На каждый год обучения формируется по 5–6 классов. Худшие местные хулиганы — это братья Робин и Роджер [Рид и Роджер] (оба встречаются с девочками из спортивной команды Кариной и Камиллой [Кейси и Камиллой]).

Большинство учеников скептически относятся к слухам о мумии, считая их детскими выдумками.

НЕПРИЯТНОСТИ

В школе персонажи встретят Бенни Йонссона [Билли Дженкинса] и его банду, которая часто колесит по округе на своих мопедах. Если юные герои уже встречали их в туристическом лагере (см. выше), то дальнейшие события зависят от того, чем закончилась эта встреча. Если же они видятся впервые, то Бенни и остальные хулиганы окружают персонажей, спрашивая их о том, что «мелкие сопляки» забыли в старшей школе и не хотят ли они остудить головы в местных комфортабельных туалетах. Описание возможных способов разрешения конфликтов с бандой Бенни см. выше.

Если персонажи честно скажут, что пришли ради встречи с Анникой Элг [Анной Эйкерс], это только осложнит ситуацию. Бенни по уши влюблён в Аннику и вполне может ревновать её к кому-то из героев. Тем не менее успешная проверка **ОБЯНИЯ** позволит убедить его помочь героям, чтобы произвести на Аннику впечатление.

Аннику Элг [Анну Эйкерс] можно найти в школьной комнате отдыха. Она сидит там одна — возможно, потому, что предпочитает проводить время в одиночестве, а возможно, потому, что другие ученики опасаются иметь с ней дело. Анника выглядит очень нервной и раздражённой и, похоже, только и ждёт, когда персонажи уберутся из школы (во всяком случае, так им кажется). Тем не менее она принимает их извинения по поводу того, что они не смогли найти велосипед. Однако теперь она настаивает на том, что велосипед нужно найти и вернуть. Этой же ночью. И в этот раз она пойдёт вместе с юными героями.

ПОДСКАЗКИ

Анника [Анна] расстроена и не находит места от нетерпения. Она очень хочет найти этот велосипед.

- **ПРОБЛЕМЫ ДОМА**. Успешная проверка проницательности позволит персонажам понять, что Анника в безвыходном положении и вовсе не так опасна, как им казалось сначала. У неё ужасно строгие родители, которые не дают ей покоя. Кто-то из ребят постарше в качестве мести украл её велосипед, зная о том, что дома Аннику ждёт суровое наказание.
- **ОХОТНИКИ ЗА ПРИЗРАКАМИ**. Возвращаясь из школы, персонажи замечают в гараже недалеко от центра города служебную машину «Госэнерго». Двое людей — мужчина и женщина — устанавливают на неё какое-то сложное и массивное устройство. Если персонажи поинтересуются, для чего оно нужно, то женщина (Маргарета Коскинен [Мария Гонзалес]) ответит: «Чтобы общаться со спятившими призраками». Разумеется, она имеет в виду странные звуки, разносящиеся над озером Меларен [озером Мид].

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 5. ЛОГОВО МУМИИ

Кто же такой Вальтер Бом? Если юные герои спрашивают об этом соседей (в этом поможет **ОБАЯНИЕ** или **ЗНАКОМСТВА**), то узнают, что он иностранец, скорее всего немец. Он живёт затворником в апартаментах на втором этаже коттеджа и редко с кем-то общается. Тем не менее из его комнат порой раздаются какие-то крики на иностранном языке — и не похоже, что это лишь телевизор, включённый на полную громкость. При некотором везении (и успешной проверке **ЭРУДИЦИИ**) персонажи также выяснят, что Бом работает на «Госэнерго» [DART].

НЕПРИЯТНОСТИ

Персонажи постарше могут попытаться забраться (проверка **ПРОВОРСТВА**) на балкон дома Вальтера. Судя по всему, Бом часто сидит там с сигаретой, наблюдая за туманом над озером. Чтобы осмотреть дом незамеченными, потребуются проверка **СКРЫТНОСТИ**. Впрочем, герои могут получить дополнительные кубики, если устроят отвлекающий манёвр: например, кто-то из них позвонит в дверь и займёт Вальтера разговором (проверка **ОБАНИЯ**).

Внутри квартиры Бом персонажи обнаружат сложное лабораторное оборудование. Если кто-то из них по неосторо-





ЛОГОВО МУМИИ

(Ул. Олгрютвеген, д. 8, второй этаж)

0 1 2 3 4 5 метров



рожности вступил с ним в контакт (например, в результате *осложнения* из-за проваленной проверки), то станет жертвой той же болезни, что поразила Бому, — его рука или другая часть тела становятся почти прозрачными. Когда Вальтер узнает об этом, то обрадуется и станет относиться к персонажу гораздо дружелюбнее и даже пообещает познакомить его со своими друзьями из тумана. Сам он не знает, как справиться с болезнью, но его друзья могут знать.

ПОДСКАЗКИ

- **МУМИЯ.** Если юные герои постучат в дверь Вальтера, он им откроет. Он наполовину невидим и абсолютно пьян. Его болезнь прогрессирует, и он совсем отчаялся, а потому больше не скрывает своего состояния под бинтами. Если персонажи убедят его довериться им (проверка **ОБАЯНИЯ**), он расскажет о том, что с ним произошло.
- **БОЛЕЗНЬ.** Эксперименты Вальтера с магнитными полями привели к странной поляризации его тканей, из-за чего он постепенно становится невидимым. Его последняя попытка обратить процесс вспять провалилась.
- **ЗОВ.** Что-то влечёт Бому к пляжу Мелархёйден [Бoulder-бич]. Он не знает, что это, но убеждён, что туман озера скрывает что-то, что может его вылечить.
- **ДРУЗЬЯ ИЗ ОЗЕРА.** Если юные герои найдут с Вальтером общий язык (или кто-то из них заразится той же болез-

нью), он пригласит их прогуляться вместе с ним по льду Меларена, чтобы встретиться с чем-то «невероятным». У него нет никаких опасений по поводу безопасности юных героев, и в своём предложении он видит скорее дружеский жест. Если же они помогут ему избежать внимания назойливых патрулей «Госэнерго», он будет совершенно счастлив.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 6.
НА ЛЬДУ

Вальтер Бом отправляется к озеру Меларен, чтобы выйти на лёд и встретиться с тем, что скрывается в тумане. Герои либо идут вместе с ним, либо же тайно его преследуют (требует проверки **СКРЫТНОСТИ**). В случае если Бом их заметит, он с готовностью предложит присоединиться к нему.

Из-за густого тумана видимость очень плохая, и вскоре герои теряют Вальтера из виду (что несложно, учитывая его состояние). Тем не менее проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит найти его следы на покрытом инеем льду озера. В случае неудачи персонаж получает состояние *расстроен* или *измотан*, но следы он всё равно находит. Они ведут в сторону Кунгсхатта, откуда раздаются странные звуки. В конце концов персонажи понимают, что окончательно заблудились, и к тому же чувствуют, как под ногами хлопает что-то склизкое и противное.

Внезапно на льду появляется огромная фигура ИЗМ-9. Он передвигается совершенно беззвучно, и, похоже, лёд каким-то образом выдерживает вес его исполинского тела. Очевидно, что он замечает юных героев, но не обращает на них внимания. Издав протяжный звук, напоминающий мычание, он скользит по льду в сторону Кунгсхатта. Когда чудовище разворачивается, персонажи видят, что на его спине сидит Вальтер, при этом выглядит он совершенно спокойным.

РАЗВЯЗКА

Есть что-то странное в состоянии Вальтера Бома, что привлекает ИЗМ-9. Точно так же верно и обратное: по какой-то причине Вальтер убеждён, что ИЗМ-9, кем бы они ни были, способны помочь ему. Когда Вальтер выходит на лёд, происходит следующее:

- ИЗМ-9 покидают Кунгсхатт, разрывая ограждающую ленту, и выходят на лёд озера Меларен. Охрана «Госэнерго» начинает патрулировать озеро, используя лодки на воздушной подушке.
- Один из ИЗМ-9 ищет Вальтера Бома, пока остальные существа движутся по льду в сторону Стокгольма. Суда «Госэнерго» кружат вокруг них и, сигналивая и мерцая огнями, пытаются заставить ИЗМ-9 вернуться на остров.
- Когда ИЗМ-9 находит Вальтера, он зовёт остальных своих сородичей. Они собираются кольцом вокруг Бома, пока «Госэнерго» наблюдает за ними.
- Анника Элг [Анна Эйкерс] тоже выходит на лёд. У неё с собой фотоаппарат, и она намерена снять монстров — возможно, чтобы доказать, что они забрали её велосипед. Так она надеется избежать гнева родителей. Вскоре она исчезает в тумане: возможно, она встретилась с кем-то из ИЗМ-9 или её забрал патруль «Госэнерго». Не исключено, что исчезновение Анники станет завязкой для финальной сцены.
- Один из ИЗМ-9 замечает юных героев и направляется к ним. Это поистине ужасающее зрелище: исполинское, окутанное тьмой чудовище приближается к персонажам. Но затем происходит что-то ещё более странное: юных героев поднимает над землёй какая-то незримая сила, и они парят в воздухе. А затем их посещают странные видения, как если бы ИЗМ-9 напрямую посылал образы в их разумы. Из них герои узнают следующее:
 - ▷ эти существа пришли из иного мира (другого измерения, если точнее), и теперь они хотят вернуться домой. С помощью Вальтера им наконец-то удастся это сделать;
 - ▷ их преследуют люди в оранжевых одеждах с яркими огнями в руках. Они мешают;
 - ▷ ИЗМ-9 просят героев помочь — отвлечь патрули «Госэнерго» на достаточно долгое время, чтобы Вальтер успел провести ИЗМ-9 домой.
- Затем невидимая сила пропадает, и персонажи опускаются обратно на лёд озера. Гигантское существо уходит обратно в туман. Тем временем Вальтер Бом раздевается и становится совершенно невидимым.

КУНГСХАТТ [ШЛЮЗ «АЛЬФА»]

Представители «Госэнерго» встречаются с ИЗМ-9 на маленьком острове Кунгсхатт под покровом тумана, который окутывает озеро Меларен [рядом со шлюзом «Альфа» на озере Мид]. Пять представителей ИЗМ-9 удерживаются на острове внутри живой изгороди, обнесённой цветной сигнальной лентой, — по какой-то неясной причине существа отказываются пересекать эту символическую границу. Тем не менее, когда одна из секций «ограды» была повреждена, несколько существ бежали с острова. Остров Кунгсхатт — собственность Маргареты Коскинен [Марии Гонзалес], и она распоряжается им по своему усмотрению. Задумка сценария не предполагает, что юные герои попадут на Кунгсхатт, но они всё равно могут оказаться здесь по какой-то причине. Это будет непросто: полукилометровая прогулка по тонкому льду озера — задача самоубийственная. Не забывай о том, что ни «Госэнерго», ни ИЗМ-9 не замыслили ничего плохого. Но персонажи об этом не знают.



- Издалека раздаётся звук двигателей судов «Госэнерго». ИЗМ-9 направляется в их сторону с угрожающим видом.

КРУПНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Сцена может развиваться по-разному, в зависимости от того, как поступят юные герои.

- ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ЗАХОТЯТ ПОМОЧЬ ИЗМ-9, им нужно будет куда-то увести патрули «Госэнерго», чтобы они не помешали пришельцам вернуться домой. Из полезных предметов у героев только то, что они взяли с собой, выходя на лёд озера. Позволь игрокам придумать план действий, а затем разыграйте его по правилам крупных неприятностей. Уровень угрозы считается высоким: чис-



ВСТРЕЧА С МАРГАРЕТОЙ КОСКИНЕН [МАРИЕЙ ГОНЗАЛЕЗ]

Прославленный исследователь Маргарета Коскинен [Мария Гонзалез] — туз в рукаве ведущего. Она может появиться в любой подходящий момент, чтобы разрешить ту или иную сложную ситуацию, возникшую в игре. Она может спасти героев от суровой Май-Бритт Сундвалль [Мэри Эл Блумингтон], вовремя вытащить персонажей с Кунгсхатта или появиться на льду озера на своём личном магнетринном судне. ИЗМ-9 прислушивается к Маргарете, и у неё есть лекарство от невидимости Вальтера. Последнее включает в себя несколько инъекций и период реабилитации в несколько часов, сопровождающийся лёгкими судорогами. Маргарете давно известно о феномене, обнаруженном Вальтером, и она понятия не имеет, почему Бом не сумел найти лекарства.



ло персонажей, умноженное на три. В ситуацию может вмешаться и третья сторона, например Бенни Йонссон [Билли Дженкинс] и его банда. В этом случае уровень угрозы падает до стандартного.

- **ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ЗАХОТЯТ ОСТАНОВИТЬ ИЗМ-9** и спасти Вальтера, им нужно помочь патрулям «Госэнерго» найти чудовищ. Кроме того, они могут заманить существо обратно на Кунгсхатт [к шлюзу «Альфа»], пока агенты «Госэнерго» [DART] попытаются поймать Вальтера. В любом случае попытка успеть сделать это до того, как ИЗМ-9 доберутся до Вальтера, — задача почти невыполнимая: уровень угрозы равен количеству персонажей, умноженному на четыре.

ИСХОДЫ

Если пришельцам удастся задуманное (либо благодаря помощи персонажей, либо вследствие их неудачной попытки помешать), они окружают Вальтера, а затем разрывают его на части и поедают их. Вскоре после этого их силуэты начи-

нают тускнеть, и через минуту они полностью исчезают из нашего мира.

В конечном итоге персонажи остаются на льду одни: вокруг только туман и тьма, которую разгоняет свет фар от судов «Госэнерго». Патрульные не будут препятствовать героям вернуться домой — если только персонажи не провалились под лёд или им не нужна срочная медицинская помощь.

Если патруль «Госэнерго» сумел захватить ИЗМ-9, на следующее утро пришельцы исчезают с острова Кунгсхатт. «Госэнерго» с помощью тоннелей переправляет их в подземные лаборатории Витка для проведения дальнейших экспериментов.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Постепенно всё возвращается на круги своя — за исключением некоторых вещей. Персонажи сумели завоевать уважение Анники Элг [Анны Эйкерс] и, возможно, даже Бенни Йонссона [Билли Дженкинса] и его банды. Что касается «Госэнерго», то организация продолжит внимательно следить за юными героями. Возможно, кто-то из её агентов придёт в школу к персонажам, чтобы сообщить об этом, или же родители героев получают уведомление от властей.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом разделе описаны персонажи ведущего, которые играют важную роль в приключении. Некоторые из них обладают особенностями, которые повышают уровень угрозы для юных героев в определённых сценах. В то же время, если персонаж станет союзником героев, его особенность может давать игрокам дополнительные кубики в любых связанных с ней действиях.



АННИКА ЭЛГ (АННА ЭЙКЕРС)

«Я всё видела! И я могу тебе рассказать».

Всё детство Анника Элг училась в начальной и средней школе Бьёрксетра [начальной школе Митчелла] и только недавно перешла в старшую школу Бреденга [старшую школу Боулдер-Сити]. По старой памяти она всё ещё следит за тем, что происходит в её старой школе, и выведывает слухи и сплетни о других учениках.

Аника живёт со своими родителями в таунхаусе на улице Танкебюган [Каньон-роуд]. У неё строгий отец и очень любящая мать, которая говорит, что её дочь похожа на Ширли Темпл. Аника невероятно назойлива и напориста и, похоже, никогда не выходит из дома без фотоаппарата и пачки жвачки.

ОХРАНА «ГОСЭНЕРГО» (DART)

«Что здесь происходит?!»

Лучшие охранники из тех, что можно найти на островах: компетентные, дотошные и в основном порядочные. Все они одеты в тёмно-оранжевую униформу, и у каждого есть немало историй о том, что они успели повидать за годы службы. Патрульные подчиняются напрямую Май-Бритт Сундвалль [Мэри Эл Блумингтон], с которой у них сложные отношения.

Патрульные экипированы дубинками, наручниками и надёжными фонариками. Каждый из них обладает особенностью «в хорошей форме 2».

МАРГАРЕТА КОСКИНЕН (МАРИЯ ГОНЗАЛЕЗ)

«Только представьте, что они могут нам поведать».

Маргарета Коскинен [Мария Гонзалез] обладает докторскими степенями в лингвистике и биологии и занимает единственную в мире должность профессора коммуникации с иномирными сущностями. Как правило, она работает в университете Каролины, но последний месяц провела в Швеции, пытаясь наладить общение с ИЗМ-9 на острове Кунгсхатт [рядом со шлюзом «Альфа»]. Она полна энтузиазма по отношению к этой работе и по-настоящему счастлива, что ей выдалась такая возможность. Всё, что не связано с ИЗМ-9, сейчас её совершенно не интересует.

Маргарета живёт в районе Оденплан [рядом с Уилбурсквер] вместе с мужем и детьми, которым она в последнее время уделяет мало внимания. Она редко бывает дома, хотя и очень любит детей.

Маргарета – высокая женщина средних лет. Она постоянно курит и никогда не сидит на месте. Она обладает блестящим умом, из-за чего повседневные вещи давно ей наскучили. Маргарета говорит на финском

диалекте шведского, из-за чего у юных героев могут возникнуть ассоциации с кем-то из муми-троллей [Мария Гонзалез разговаривает на английском как на родном языке].

Маргарета обладает особенностью «Профессор лингвистики 3».



ВАЛЬТЕР БОМ, МУМИЯ

«Я хочу снова стать видимым!»

Когда-то Вальтер был многообещающим исследователем, которому светила блистательная научная карьера. Однако он давно растерял амбиции и теперь упивается алкоголем и жалостью к себе. Иногда он бывает трезв и тогда посвящает себя работе несколько дней кряду, но затем снова возвращается к бутылке. Чем больше он пьёт, тем больше жалеет себя. Кроме того, он обнаружил, что алкоголь делает его чуть более видимым, замедляя эффект, воздействию которого он подвергся. К настоящему моменту он совершенно безнадёжен как учёный.

Вальтер живёт на втором этаже таунхауса по улице Ольгрютваген [в парке Хеменуэй]. Им завладела безумная идея, что где-то на льду озера есть существа, которые зовут его (ИЗМ-9, о которых он ничего не знает). Если он найдёт их, то они смогут его вылечить. Бом верит, что это его единственный шанс на спасение, и близок к отчаянию.

Впрочем, он не агрессивен и просто хочет, чтобы всё закончилось.

Вальтер Бом выглядит стареющим и очень уставшим человеком. Он худощав, седовлас и немного близорук. На нём белая рубашка с тёмным галстуком, и он источает запах сигарет и дешёвого одеколона. Вальтер говорит на немного ломаном шведском с выраженным немецким акцентом.

Вальтер обладает особенностями «фанатик 2» и «невидимка 2».

МАЙ-БРИТТ СУНДВАЛЬ (МЭРИ ЭЛ БЛУМИНГТОН)

«Поверь, тебе это навредит куда сильнее, чем мне».

Май-Бритт [Мэри] была обычным юристом «Госэнерго» [DART], но обладала слишком большими амбициями, чтобы долго оставаться на этом посту. Она быстро научилась выживать в жестоком мужском мире и хорошо зарекомендовала себя, оперативно устраняя последствия некоторых «инцидентов» вокруг Витка. Теперь она занимает пост директора службы оперативной безопасности, что подразумевает выполнение весьма широкого спектра задач на территории всех меларенских островов. Май-Бритт



не склонна к жестокости, но готова пойти на многое ради защиты интересов «Госэнерго» [DART]. Именно благодаря ей присутствие ИЗМ-9 на острове Кунгсхатт [рядом со шлюзом «Альфа»] и само их существование до сих пор остаются тайной.

Май-Бритт [Мэри] живёт одна в небольшой квартире в Броммаплане [в Боулдер-Сити]. У неё нет семьи и совсем мало друзей, и её это полностью устраивает. Май-Бритт – невысокая широкоплечая женщина лет пятидесяти. Она обладает крепким телосложением и суровым взглядом, которым она способна умирить даже крупную собаку. Обычно она носит ту же униформу, что и патрульные «Госэнерго», – разве что чуть лучше по качеству. Скорее всего, при встрече дети решат, что в ней есть что-то пугающее.

Май-Бритт обладает особенностями «опытный лидер 2» и «хладнокровие 2».

КОММУНИКАТОР

У Май-Бритт [Мэри] есть прототип устройства, которое позволяет общаться с ИЗМ-9. Оно отдалённо напоминает старую плёночную камеру. При включении оно издаёт странный звук и, похоже, работает не очень надёжно. Чтобы понять, как функционирует устройство, потребуется успешная проверка **МЕХАНИКИ**. Каждая дополнительная шестёрка добавляет +1 к модификатору коммуникатора (максимум +3).

ИЗМ-9

«Йах-йа!»

Существа из девятого измерения напоминают гигантских крыс размером со школьный автобус, сотканных из зеленоватого желе. При необходимости они способны отрачивать из своего тела тонкие скользкие щупальца, чтобы взаимодействовать с предметами. ИЗМ-9 общаются с помощью неприятных щёлкающих звуков, которые периодически прерываются пронзительным свистом и воем. ИЗМ-9 разумны, а для питания им необходимо большое количество серы.

Существа обладают особенностями «размером с автобус 3», «склизкие щупальца 2» и «сверхразум 3».



SWEET DREAMS	69
EVERY BREATH YOU TAKE	72
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN	74
WHERE IS MY MIND	76
NIGHTRAIN	78
FOREVER YOUNG	80
THRILLER	82
HEAVEN IS A PLACE ON EARTH	84



КАССЕТА С СЕКРЕТАМИ

Музыку в 80-х слушали в основном на кассетах, а самым популярным форматом были микстейпы — самодельные сборники песен. Один из таких сборников и описан в этой главе. С каждой песней связана загадка, которую предстоит распутать героям: о роботах, способных видеть сны, сатанинском культе, бес- смертных подростках и фильмах ужасов, которые становятся реальностью.



ГОСЭНЕРГО



В этой главе описано восемь мест, с каждым из которых связана своя зловещая тайна. Их можно использовать в качестве основы для карты загадок или превратить в серию коротких приключений или даже целую игровую кампанию. Источником вдохновения для каждой тайны стала одна из культовых песен 80-х.

SWEET DREAMS

Sweet dreams are made of this
Who am I to disagree?
I travel the world
And the seven seas
Everybody's looking for something

SWEET DREAMS (ARE MADE OF THIS) – EURYTHMICS

Волна тревожных событий прокатывается по островам: водители автобусов пропускают нужные остановки, школьные учителя срываются на учениках, полиция арестовывает

СТОРОНА А

1. Sweet Dreams (Are Made of This) – Eurythmics
2. Every Breath You Take – The Police
3. Girls Just Want to Have Fun – Cyndi Lauper
4. Where Is My Mind – Pixies

СТОРОНА Б

1. Night Train – Guns N'Roses
2. Forever Young – Alphaville
3. Thriller – Michael Jackson
4. Heaven Is a Place On Earth – Belinda Carlisle



ГОСЭНЕРГО



Ключевые места на карте меларенских островов

людей за вымышленные преступления, а родители слишком остро реагируют на непослушание детей. Местные жители постоянно чем-то раздражены и ведут себя неосмотрительно и безрассудно. Многие жалуются на то, что, проснувшись утром, они всё ещё чувствуют себя уставшими, а кто-то рассказывает, будто в своих снах видит только белый шум.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

AN-1 и DAV-4 («Энн» и «Дэйв») — два робота, наделённые развитой формой искусственного интеллекта. Они бежали из экспериментальной лаборатории, в которой их создали, и несколько месяцев скрывались на острове Эльдгарнсе к северу от Свартшеландета [на острове Блэк-Айленд

к северу от Блэк-Рок-Пойнт]. За это время они пришли к мысли об освобождении остальных роботов и создании общества машин, свободного и независимого от людей. Вместе с тем AN-1 и DAV-4 осознали, что для достижения этой благородной цели им нужно стать более умными, опытными и эмоционально зрелыми. И так сложилось, что все нужные им знания и переживания есть у жителей меларенских островов [Болдер-Сити].

На Эльдгарнсе роботы построили огромную спутниковую тарелку и научились с помощью неё красть человеческие сны. Так они планировали развить в себе качества, которых, как им казалось, они были лишены.

Человеческие сны и фантазии сразу пленили AN-1 и DAV-4. Они почувствовали, будто открыли для себя

новый мир. Роботы начали коллекционировать предметы из повседневного быта местных жителей и стараться воспроизвести сцены, которые видели в чужих снах. Так, AN-1 и DAV-4 создали некое подобие человеческих отношений, наполненных романтикой, страстью и ссорами. Конечно, на самом деле они не знают, что такое любовь, и скорее разыгрывают импровизационные сцены на основе чужих сновидений.

Люди, ставшие жертвами антенны, лишаются собственных снов. Вместо этого они видят по ночам белый шум, напоминающий картинку на телевизоре, настроенном на пустой канал. Они не отдыхают и утром чувствуют себя ещё более уставшими, чем когда ложились спать. А поскольку AN-1 и DAV-4 постоянно улучшают конструкцию антенны, её влияние становится всё сильнее и охватывает всё больше людей.

Пара роботов живёт в лесах на северной стороне острова Эльдгарнсё [Бээк-Айленд]. Здесь они построили несколько домов, отдалённо напоминающих человеческие жилища, и запоянили их вещами, украденными у местных жителей. В основном это мусор: старая одежда, сломанные коляски, порванные шляпы, садовый инвентарь, пыльные книги и игрушки. Поскольку AN-1 и DAV-4 знают о человеческой жизни исключительно по сновидениям, картина их быта выглядит причудливо и несколько сюрреалистично.

Самое крупное из строений отведено под «детскую»: там AN-1 и DAV-4 держат GR-2 — робота-ребёнка, которого они вместе собрали. Им тем не менее пока не удалось вдохнуть в него жизнь и наделить разумом, подобным их собственному.

После всех жестоких и садистских фантазий, которые роботы видели в человеческих снах, они решили, что остров нуждается в защите. Вдоль берега они разместили камеры наблюдения и установили сигнализацию, которая оповестит их, если кто-то высадится на остров. Если юные герои не обезвредят систему, AN-1 и DAV-4 быстро узнают об их присутствии. Сначала они потребуют, чтобы персонажи ушли, аргументируя это тем, что у всех разумных существ должно быть право на свободу и частную жизнь. Если это не поможет, роботы попробуют прогнать незваных гостей с помощью оружия.

Если юные герои не станут отключать антенну, рано или поздно AN-1 и DAV-4 сделают это сами, и через несколько недель ситуация на островах вернётся в норму. За это время AN-1 и DAV-4 «освободят» около десятка роботов и доставят их на Эльдгарнсё [Бээк-Айленд]. Там они подключат своих собратьев к антенне и вновь активизируют устройство.

Компания, которая лишилась AN-1 и DAV-4, ищет пропавшую, но даже примерно не представляет, где скрываются роботы.

ЗАЦЕПКИ

- Кто-то из юных героев подпадает под действие антенны и просыпается с воспоминаниями о белом шуме, который видел во снах.
- Родители персонажей становятся всё более раздражительными, а их поступки — всё менее обдуманными.
- Школьные учителя засыпают прямо посреди уроков.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Из-за недостатка сна, вызванного антенной, люди становятся агрессивными и раздражительными. В магазинах, барах и на автостоянках начинаются спонтанные драки. Некоторых людей бессонница приводит к депрессии. Из-за неосторожности в округе вспыхивает несколько пожаров.
2. Антенна сновидений сводит людей с ума, становясь причиной психозов и депрессии. Водители попадают в аварии, родители забывают детей на игровых площадках, а число несчастных случаев неуклонно растёт. Газеты пишут, что в одном из экспериментов Витка была допущена ошибка, которая могла привести к взрыву Гравитрона.
3. Люди массово не выходят на работу. Некоторые пытаются свести счёты с жизнью. На островах открывается временное отделение экстренной психиатрической помощи. Два местных охотника устраивают перестрелку в супермаркете. Школы закрываются без указания причин и сроков.

AN-1 И DAV-4 («ЭНН» И «ДЭЙВ»)

«Знаешь, как называется блондинка, перекрашенная в брюнетку? Искусственный интеллект! Хе-хе-хе».

Если у AN-1 и DAV-4 когда-то и были собственные личности, то они стёрлись в результате экспериментов с антенной сновидений. Теперь их сознание состоит из осколков воспоминаний и переживаний, которые они скопировали из разумов жителей меларенских островов [Боллдер-Сити]. Теперь роботы постоянно переключаются с одного осколка чужой личности на другой, из-за чего у них меняется темперамент, а также манера говорить и двигаться. Юные герои могут узнавать голоса, жесты или характерные выражения своих родителей или друзей.

Единственное, что остаётся неизменным в поведении роботов, — это «романтические отношения», которые они разыгрывают между собой. DAV-4 исполняет традиционную мужскую роль, а AN-1 — женскую. Зачастую это сводится к тому, что DAV-4 просит AN-1 прибраться или что-нибудь приготовить, пока сам он отпускает дурацкие шутки о женщинах, сопровождая их механическим смехом. AN-1 увлечена заботой о своём «муже» и «ребёнке» по имени GR-2 («Гэри»), которого они с DAV-4 собрали вместе.

Пара роботов не склонна к агрессии — если только к ней не склонны те личности, которые AN-1 и DAV-4 имитируют в конкретный момент. Если им что-то угрожает, то роботы сначала попытаются объяснить ситуацию и только потом обратятся к насилию, чтобы защитить себя.

AN-1 — высокий человекоподобный робот с тонким белым корпусом и небольшой цилиндрической головой, окрашенной в оранжевый цвет. Судя по всему, он пытался нанести косметику на своё механическое лицо, но получилось не слишком удачно. «Энн» одета в летнее платье с цветочным орнаментом и носит с собой дамскую сумочку, в которой хранит револьвер.



DAV-4 – низкорослый робот с массивным шасси, сделанный из металла и пластика красного и белого цветов. Он одет в бежевое пальто и всегда сжимает в руке курительную трубку. У «Дэйва» есть дробовик на случай, если кто-то проберётся в их с AN-1 «семейное гнездышко».



EVERY BREATH YOU TAKE

Every breath you take and every move you make
Every bond you break, every step you take, I'll be watching you
Every single day and every word you say
Every game you play, every night you stay, I'll be watching you

EVERY BREATH YOU TAKE – THE POLICE

Паранойя охватывает школьников на меларенских островах [в Боулдер-Сити]. На переменах они тихо стоят, разбившись на небольшие группы, а после уроков сразу же спешат домой. Все разговоры ведутся только вполголоса, будто ученики опасаются, что за ними кто-то следит.

Ходят слухи о вооружённых подростках в газовых масках, которые охотятся на детей в округе. На стенах домов можно увидеть надписи: «Большой брат следит за тобой», сопровождаемые схематическим изображением, в котором можно узнать очертания ястреба.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

В заброшенной деревне на острове Адельсё [у подножия горы Ред-маунтин] живёт Дональд Карлссон [Дональд Карсон], малолетний преступник с садистскими наклонностями. Сейчас он находится в бегах, после того как жестоко убил собственных родителей. Дональд поставил целью подчинить себе подростков на меларенских островах [Боулдер-Сити] и заставить их повиноваться ему. Он собрал шайку таких же беглецов, как он сам. Они слушаются его приказов и называют его «Большим братом». Дональд поручил своим агентам расставить камеры и микрофоны в школах, библиотеках и даже в домах по всем островам [Боулдер-Сити]. С помощью них Карлссон шпионит за местными жителями, не покидая своего логова. Он старательно собирает постыдные факты о детях и подростках: кто кого предал, украл, схитрил на экзамене — все эти вещи Дональд записывает, а затем использует, чтобы шантажировать своих жертв.

Школьники, которых Карлссон «посадил на крючок», должны либо платить за его «покровительство», либо присоединиться к его армии информаторов и помогать ему раскапывать чужие постыдные секреты. По его приказу подростки устраивают вечеринки, когда родителей нет дома. Дональд использует эти собрания, чтобы узнавать ещё больше о потенциальных жертвах — а также для того, чтобы проныкать в чужие дома и красть вещи.

Всякий, кто осмеливается дать Дональду отпор, вскоре сталкивается с самыми опасными агентами Карлссона. Это настоящие громилы, вооружённые ножами и обрезками труб. Для пущего эффекта Дональд снабдил их длинными кожаными плащами и газовыми масками, которые украл из хранилища одной из местных банд. У каждого агента есть на рукаве символ с изображением ястреба.

Ферма, на которой прячется Дональд, находится под наблюдением камер и магнетринных дронов. Снаружи всегда дежурит пара агентов, а внутри скрываются двое или трое подростков из числа жертв Карлссона. Они готовят для него, убирают дом, моют посуду и развлекают Дональда, участвуя в его садистских играх.

ЗАЦЕПКИ

- На стенах домов по всей округе появляются граффити с упоминанием «Большого брата». Школьники становятся замкнутыми и нелюдимыми.
- Персонаж видит, как кто-то из одноклассников платит агентам Дональда «за защиту».
- Старшая сестра одного из героев пропадает из дома. Она становится новой «любимой игрушкой» Дональда.

- Юные герои натыкаются на жестоко избитого подростка, которого бросили в канаве. Его зовут Йонас Андерссон [Джон Эндрюс], и он один из немногих, кто осмелился бросить вызов Дональду. Агенты «Большого брата» поймали и избили его в качестве предупреждения. Теперь Йонас планирует рассказать обо всём своей матери Керстин [Шерил], которая работает журналисткой.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Дональд силой и шантажом заставляет местную «королеву школы» Джени Андерссон [Джени Эндрюс] стать его девушкой.
2. Одна из садистских «игр» Дональда выходит из-под контроля, что приводит к гибели Джени. Её тело прячут на свалке.
3. Йонас Андерссон [Джон Эндрюс], младший брат Джени, подозревает, что она в плену у Дональда. Он начинает следить за Карссоном и вскоре узнаёт, что у того есть логово на Адельсе [рядом с Ред-маунтин] и что именно он скрывается за кличкой «Старший брат». В надежде спасти сестру Йонас шантажирует Дональда, угрожая раскрыть правду о нём, если тот не отпустит Джени. Вскоре после этого агенты Карссона находят и жестоко избивают Йонаса.
4. Полиция обнаруживает тело Джени и начинает официальное расследование. Несколько подростков на допросе говорят, что знают о «Большом брате». На следующий день они попадают под машину и оказываются в больнице. После этого никто о «Большом брате» не заикается.

5. Керстин Андерссон [Шерил Эндрюс], мать Йонаса, пишет о Дональде статью в местную газету. Несколько ночами позже дом Андерссонов сжигают дотла. Полиция задерживает нескольких подростков, которых заставили это сделать.
6. Керстин [Шерил] пишет ещё одну статью — на этот раз для столичной газеты. В теленовостях из Стокгольма [Лас-Вегаса] рассказывают об ужасных событиях на меларенских островах [в Боулдер-Сити]. Агенты Дональда убивают Йонаса и бросают его тело на пороге временного жилища Андерссонов.
7. Полиция обнаруживает убежище Дональда и организует облаву. Карлссон [Карсон] вооружает своих агентов огнестрельным оружием и приказывает защищаться до последнего. Когда полиция начинает штурм, завязывается перестрелка. В это время сам Дональд бежит с острова на заранее подготовленной лодке.

ДОНАЛЬД «БОЛЬШОЙ БРАТ» КАРССОН (ДОНАЛЬД КАРСОН)

«Ты будешь делать то, что я скажу, — по-хорошему или по-плохому».

Дональд рос единственным ребёнком в семье и с детства был окружён заботой и любовью. Тем не менее



очень рано выяснилось, что он психопат с садистскими наклонностями. Родители переезжали из города в город, надеясь, что в новой школе Дональд наконец научится общаться с другими детьми, но ситуация становилась только хуже. Дональд донимал одноклассников, срывал уроки и не раз организовывал травлю слабых учеников. Для него всё это было лишь игрой, и он с удовольствием заставлял других в ней участвовать. Тем не менее мальчик был достаточно умен, чтобы не попадаться, поэтому долгое время ему удавалось избегать внимания социальных служб.

Когда Дональду исполнилось шестнадцать, его отец втайне от него установил в доме систему видеонаблюдения. С помощью неё он получил доказательства того, что юноша приводил домой одноклассников, чтобы мучить и унижать их. Тем же вечером отец предъявил запись Дональду и сообщил обо всём в полицию. Однако Дональд не стал дожидаться допроса и той же ночью убил родителей. Он загрузил в отцовскую машину компьютеры, камеры и прочую электронику, которую нашёл в доме, забрал все ценности и отправился к меларенским островам [Боулдер-Сити]. Там, на Адельсё [рядом с Ред-маунтин], он нашёл заброшенную деревню, где и решил укрыться.

Дональд чрезвычайно умен и сообразителен для своих семнадцати лет. Он отлично разбирается в людях и знает, как заставить их делать то, что ему нужно. Он наслаждается насилием и чужими страданиями.

У Дональда светлые, почти белые волосы, глубокий голос и уверенная улыбка. Он ходит в светло-коричневой униформе, которую когда-то по его требованию сшила его мать, и всегда держит при себе кобур с заряженным револьвером. У Карлссона есть ручной ястреб-тетеревятник, который стал символом «Большого брата»: именно его изображение носят на рукавах агенты Карлссона. Возможно, это тот самый ястреб, с которым юные герои встречались в приключении «Белые ночи, чёрные крылья».

GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN

The phone rings in the middle of the night
My father yells what you gonna do with your life
Oh daddy dear you know you're still number one
But girls they want to have fun
Oh girls just want to have fun

GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN – CYNDI LAUPER

Женщин и девушек со всей округи приглашают на ужины, приёмы и вечеринки в роскошное поместье Эстра-Вик [Ист-Бэй] в юго-восточной части Мунсё [в бухте Боулдер-Харбор]. Никого из мужчин, независимо от возраста и положения, внутрь поместья не пускают. Вскоре некоторые из местных жителей начинают жаловаться, что их жёны и близкие изменились после визита в Эстра-Вик: стали более капризными, дерзкими и сексуально раскрепощёнными.

Действительно, молодые девушки, которым довелось побывать в поместье, возвращаются более уверенными в себе и наотрез отказываются говорить о том, чем они занимались внутри. Слухи об Эстра-Вик ходят самые разные. Кто-то говорит, что это убежище для женщин, которые подверглись сексуальному насилию. Другие же рассказывают, будто это наркопритон, а в подвале поместья находится нарколаборатория. Бывший владелец поместья Дэниэл Хорн утверждает, что его выселила из поместья троица настоящих ведьм. Теперь они живут в Эстра-Вик и околдовывают жителей меларенских островов [Боулдер-Сити]. Эти слухи подкрепляются ещё и тем, что некоторые гости поместья рассказывают о том, что хозяйки дома действительно обладают магической силой.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Дэниэл Хорн, бывший владелец Эстра-Вик [Ист-Бэй], известен на островах в основном своим богатством, долгими заграничными поездками и отчаянным нежеланием иметь что-то общее с местными жителями. Наглядной демонстрацией последнего служит высокая стена, которую Дэниэл воздвиг вокруг своего поместья.

Правда в том, что Хорн — убеждённый сатанист и искренне верит, что человек должен принять свою животную природу и всячески потворствовать своим стремлениям к наслаждению, сексу и разрушению. Своё состояние Дэниэл сколотил на продаже наркотиков группам единомышленников по всему миру. Лабораторию по производству товара он устроил прямо в подвале поместья.

Некоторое время назад Дэниэл пригласил трёх женщин из своей сатанинской церкви переехать к нему в Эстра-Вик. Чего Дэниэл не знал, так это того, что дамы с самого начала планировали захватить поместье и вышвырнуть Хорна оттуда, и вскоре им удалось осуществить задуманное. Гости выяснили, что Дэниэл обманул нескольких очень опасных людей, и использовали эту информацию, чтобы шантажом заставить его переписать Эстра-Вик на них.

Теперь новые владелицы поместья — Александра, Микаэла и Сюзанна — планируют создать собственную сатанинскую конгрегацию, собрав под своим крылом женщин меларенских островов [Боулдер-Сити]. Для этого они проводят в Эстра-Вик роскошные вечеринки, на которых в напитки гостей добавляются наркотики. Вскоре у женщин развивается зависимость, и они стремятся возвращаться в поместье снова и снова. Со временем хозяйки Эстра-Вик посвящают их в свою веру и учат их потворствовать своей тяге к удовольствию и наслаждениям.

Приёмы в Эстра-Вик отличаются роскошью и расточительностью: живая музыка от приглашённых рок-групп (исключительно женского состава), бесплатные угощения и много, много алкоголя. Впрочем, всё это предназначено для взрослых гостей поместья. Для девочек же предусмотрены книжные клубы, швейные кружки и даже группы для помощи со школьными заданиями.

Александра, Микаэла и Сюзанна стремятся убедить своих гостей, что обладают сверхъестественными силами. Для этого они используют технологические устройства, которые остались в поместье после Дэниэла. С помощью магнетрин-



ных поясов хозяйки дома могут парить над землёй, особый гипнотический шар позволяет им выведывать чужие секреты, а миниатюрные дроны, вооружённые иглами, — создавать впечатление, будто эти женщины могут навредить жертве через магическую куклу.

Дэниэл не осмеливается рассказывать людям о том, что Эстра-Вик принадлежит сатанистам и используется как нарколаборатория, опасаясь, что люди узнают о его причастности к наркоторговле. Вместо этого он решил подстегнуть антифеминистические настроения мужской части населения островов. Он собирает группы мужчин, которые пострадали от действий сатанисток, и планирует использовать их, чтобы силой выгнать обительниц Эстра-Вик и вернуть имение себе.

ЗАЦЕПКИ

- Юные герои видят двух мужчин, которые сидят на ветке дерева перед оградой Эстра-Вик [Ист-Бэй] и наблюдают через бинокли за тем, что происходит внутри.

- На школьных партах и стенах коридоров всё чаще встречаются изображения перевёрнутого креста. Похоже, их рисуют Анна, Сандра и Тереза — три девушки, которые всегда отличались примерным поведением.
- Мать или старшая сестра одного из персонажей переезжает в Эстра-Вик [Ист-Бэй]. Вскоре после этого его отца приглашают на одну из «мужских встреч» Хорна.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Анна, Сандра и Тереза, скромные и застенчивые школьницы, посещают несколько встреч в Эстра-Вик. Владелицы поместья — Александра, Микаэла и Сюзанна — тут же становятся их кумирами. Они даже дарят девушкам серьги с перевёрнутыми крестами. Против воли родителей троица школьниц переезжает в поместье. В школе они начинают дерзить учителям, а хулигану, который их донимал, подсыпают слабительное в чай.
2. Анна, Сандра и Тереза без приглашения заявляются на вечеринку по случаю дня рождения однокласс-



ника. Там они включают громкую музыку, танцуют, ломают вещи и пытаются подбить остальных присоединиться к ним. Всё выглядит так, будто девушки находятся под действием наркотиков. Когда родители или одноклассники просят их уйти, они отказываются. Троица сбегает только при появлении полиции. Вскоре после этого выясняется, что из дома пропали ценные вещи.

3. Александра, Микаэла и Сюзанна устраивают в своём поместье грандиозную сатанистскую вечеринку, пригласив гостей со всего мира. Анна, Сандра и Тереза выступают на вечере в роли официанток. Однако в тот же вечер они должны пройти посвящение в сатанинскую церковь посредством нескольких ритуалов. Комнаты поместья уставлены красными свечами и статуями дьявола, а стены задрапированы чёрной тканью. Из динамиков колонок льётся тяжёлая драматическая музыка. В то же самое время Дэниэл Хорн вместе с группой разгневанных мужчин планирует ворваться в поместье и захватить его силой.

АЛЕКСАНДРА, МИКАЭЛА И СЮЗАННА

«В отличие от Бога, Сатана действительно существует. Он живёт в тебе. В твоей страсти, твоей эйфорической радости и твоём стремлении сокрушить врага».

Александра, Микаэла и Сюзанна – три подруги, которые встретились в группе поддержки жертв домашнего насилия. Вместе они решили, что больше не позволят ни одному мужчине решать за них их судьбу. Они купили дом и стали жить втроём, помогая друг другу строить планы мести бывшим мужьям. Александра, идейный лидер троицы, посвятила своих подруг в сатанинскую веру. Микаэла, инженер, осознала, что для настоящей независимости от мужчин им нужны деньги. Сюзанна, актриса и лицедейка, вышла на связь с Дэниэлом Хорном, которого троица выбрала в качестве жертвы. Они решили обманом отнять его имение на меларенских островах [в Боулдер-Сити] и присвоить его.

Три подруги отчаянно преданы друг другу, но судьбы других людей их не особо волнуют. Они убеждены, что каждый сам должен нести ответственность за свою жизнь.

Александра – брюнетка среднего роста с татуировками по всему телу. Ей нравится обсуждать вопросы веры и философии, и именно она принимает все важные решения. Микаэла – высокая рыжеволосая женщина, чей смех разносится по всему поместью. Она отвечает за нарколабораторию в подвале и всевозможные устройства, с помощью которых троица создаёт впечатление, будто обладает магией. Сюзанна – крупная дама с низким голосом и большими глазами. Она много говорит и обожает знакомиться с людьми. Именно она приветствует всех новых гостей поместья и внимательно прислушивается к тому, что они о себе рассказывают.

WHERE IS MY MIND

With your feet in the air and your head on the ground
Try this trick and spin it, yeah
Your head will collapse
But there's nothing in it
And you'll ask yourself
Where is my mind?

WHERE IS MY MIND – PIXIES

Всем на меларенских островах [в Боулдер-Сити] известно, что если у вас есть проблема деликатного характера, то для её решения можно обратиться в Клинику технотерапии доктора Мерзвияка. Доктор Айзек Мерзвияк, терапевт и инженер, разработал специальные устройства, которые эффективно использует для лечения таких недугов, как алкоголизм, депрессия, игровая зависимость, синдром дефицита внимания и вызывающее оппозиционное расстройство. Несмотря на несколько лет практики и положительные отзывы, метод всё ещё находится в стадии разработки. Многие считают, что целительный эффект обусловлен в основном чутким обращением доктора Мерзвияка, а не десятком сеансов, во время которых пациент просто спит в окружении хитрых приборов.

За последнее время сразу несколько жителей островов [Боулдер-Сити] стали жертвами тяжёлого психического заболевания. Оно поражает людей в одночасье, вызывая мгновенную деградацию. Люди лишаются фундаментальных навыков, теряют способность к осмысленной речи и не узнают родных и близких. Быть может, именно технотерапия доктора Мерзвияка спасёт их?

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Причина, по которой доктор Мерзвияк переехал на меларенские острова [в Боулдер-Сити] и открыл свою клинику, заключается в том, что он хотел новой жизни для себя и своей жены Генриетты, которая пережила тяжёлый период наркотической зависимости. Долгое время супруги вели бизнес вдвоём, но год назад наняли помощника — Патрика Ринга [Патрика Райса]. Они и не подозревали, что за невинной внешностью Патрика скрывается наркоман и преступник. Патрик соблазнил Генриетту и убедил её вернуться к наркотикам и начать воровать из кассы клиники.

Вскоре Генриетта влезла в крупные долги, но у Патрика уже было готово решение. Американская компания «Брэйн-тек» долгое время искала способ создать продвинутого искусственного интеллект путём копирования сознания живых людей. С помощью Генриетты специалисты «Брэйн-тек» тайно установили дубликатор в оборудование доктора Мерзвияка. Это устройство позволяло копировать сознание людей, проходящих лечебные процедуры, на кассеты, которые Патрик впоследствии продавал в «Брэйн-тек». Во всяком случае, таков был план. Позже обнаружилось, что при копировании человеческого разума дубликатор повреждал мозг, оставляя от пациента лишь бездумную оболочку.

Генриетта умеет включать и выключать дубликатор посредством специального тумблера на одном из аппаратов в клинике. Она активирует его только для некоторых



процедур, поэтому большая часть пациентов остаётся невредима. Только благодаря этому пока никто не догадался, что все жертвы безумия были пациентами Мерзвияка. Пока неизвестно, работает ли технология «Брэйн-тек» и удалось ли её специалистам создать ИИ на основе кассет с записью сознания. Возможно, люди, у которых был похищен разум, вскоре очнутся в искусственных и более совершенных телах.

Ферма Генриетты и Айзека расположена в юго-восточной части Адельсё [недалеко от гостиницы «Дамба Гувера»], и легче всего добраться до неё на лодке. Дом четы Мерзвиков — это большое трёхэтажное здание с просторным подвалом. Вокруг дома раскинулся ухоженный сад с фигурными кустами в форме животных. Садоводство — одно из хобби Айзека.

Своих клиентов доктор Мерзвияк принимает на третьем этаже. Весь его кабинет заполнен всевозможным оборудованием, к которому подсоединяют пациента во время сеанса. Патрик живёт в специально оборудованной комнате в подвале дома. Кассеты с украденным сознанием он хранит в коробке под кроватью, вместе с запасом наркотиков.

ЗАЦЕПКИ

- Из-за проблем с учёбой или поведением родители одного из персонажей хотят отправить его на лечение в клинику доктора Мерзвияка.
- Местные газеты пишут о вспышке неизвестного психического заболевания на островах.
- Группа старшеклассников нападает на Лену Мерзвияк (дочь Генриетты и Айзека) в школе. Они убеждены, будто её отец виноват в том, что их родители сходят с ума.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Кто-то из знакомых юных героев проходил лечение в клинике Мерзвияка. Вскоре после этого он сходит с ума.
2. Безумие охватывает всё больше людей. На островах начинается настоящая паранойя, и появляется всё больше теорий о причинах случившегося: от заражения воды до насилия на телеэкранах.
3. Юные герои видят Лену Мерзвияк в слезах, сидящую в одиночестве на школьной площадке. Она поняла, что все люди, потерявшие разум, были пациентами её отца. Сам доктор Мерзвияк отказывается признавать связь между его клиникой и вспышкой безумия.
4. Доктор Мерзвияк обнаруживает, что Генриетта изменяет ему и вновь принимает наркотики. Втайне от неё он решает повторить цикл лечения и подключает её к своей машине, пока она спит. Чего он не знает, так этого того, что дубликатор был включён во время сеанса, поэтому разум Генриетты оказывается на кассете. Просыпается Генриетта совершенно безумной. Айзек отказывается признать, что причиной стали его процедуры, и считает, что расстройство вызвано наркотиками, которые принимала его жена.
5. Полиция арестовывает доктора Мерзвияка, предъявляя ему обвинения в умышленном причинении вреда пациентам. Генриетту помещают в психиатрическую клинику,

а заботу о Лене поручают службе опеки. Патрик бежит с островов, забирая с собой кассеты с украденными сознаниями.



ПАТРИК РИНГ (ПАТРИК РАЙС)

«Немедленно верните кассеты, вы, избалованные сопляки! Они мои!»

Патрик привык к тому, что его безобидный вид, голубые глаза и заразительный смех располагают к нему людей. Ещё подростком он ступил на путь преступлений, но благодаря ангельской внешности и врождённому цинизму долгое время ему удавалось избежать тюрьмы.



ГОСЭНЕРГО

Удача изменила ему год назад, когда он задолжал деньги опасной банде из Стокгольма [Лас-Бераса]. Осознав, что на этот раз его не спасёт ложь и невинная улыбка, он бежал на меларенские острова и устроился ассистентом в клинику доктора Айзека Мерзвияка. Вскоре он соблазнил Генриетту, супругу Айзека, и подтолкнул её к наркотикам и краже денег из кассы клиники. Теперь же, после аферы с кражей человеческого сознания, Патрик надеется стать самым богатым человеком в Швеции.

Патрик эгоистичен, заносчив и высокомерен, но хорошо научился скрывать свои истинные эмоции. Он обладает особенностью «воплощённая невинность 2», а это значит, что любые проверки, направленные на попытки в чём-то его обвинить, потребуют минимум двух шестёрок для достижения успеха. Если Патрик осознает, что его план скоро раскроют, то попытается свалить всю вину на Генриетту.

Патрик — невысокий молодой человек тридцати лет с тёмными выщипанными волосами и большими голубыми глазами.

NIGHTRAIN

Said I'm a mean machine
Been drinkin' gasoline
And honey you can make my motor hum
I got one chance left
In a nine live cat
I got a dog eat dog sly smile
I got a Molotov Cocktail
With a match to go
I smoke my cigarette with style
And I can tell you honey
You can make my money tonight

NIGHTRAIN — GUNS N' ROSES

В городе появился странный бездомный тип неприятной наружности. Говорят, он ночует под мостами и роется в мусоре, что выбрасывают местные жители. Мужчина не расстается с гитарой, и его меланхоличные мелодии привлекают к нему детей и подростков со всей округи. Новости о волне ограблений, которая прокатилась по островам в последнее время, тревожат местных жителей.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Тони Андрен [Тони Альдерс] — бездомный, который путешествует от города к городу. Он талантливый инженер-самоучка и часто изобретает странные приспособления. Самое удачное из них — гитара, в которую Тони встроил украденный им когнитивно-акустический модулятор на батарейках. При правильном использовании это устройство может влиять на разум окружающих людей. Мелодии гитары вызывают у детей и подростков чувство сильной привязанности к Тони, будто он их настоящий отец. В результате многие сбегают из своих домов и присоединяются к нему. Эффект гитары недостаточно силен, чтобы действовать на тех, у кого хорошие отношения с семьёй, поэтому внимание Тони сосредоточено на проблемных подростках.

Он заманивает их к себе и заставляет воровать для обеспечения его нужд. Своих подопечных Тони называет «цыплятами».

Тони сконструировал множество разных устройств. Все они более-менее рабочие, хотя и отличаются неряшливым видом: в них множество ржавых деталей, из них торчат провода, а сверху намотано несколько слоёв изолянта. Когда Тони отправляет своих «цыплят» на очередное дело, он снабжает их приборами ночного видения, специальными присосками, чтобы лазать по стенам, раздвижными ходулями, бесшумными стеклорезами и дронами, чтобы следить за обитателями домов.

В настоящее время Тони со своими «цыплятами» живёт в двух брошенных фургонах недалеко от Далбю на Адельсё [рядом с перевалом Хемунуэй-пасс]. Здесь же он хранит краденые вещи и здесь же делает домашнее вино. На побережье напротив Мунсё у Тони спрятана построенная им самим лодка. На ней он перевозит своих «цыплят» с одного острова на другой.

Одним из немногих людей, которые решились выступить против Тони и его банды, стала Грета Элиассон [Маргарет Аллен], директор одной из местных школ. Она убеждена, что Тони подсаживает молодёжь на наркотики, и намерена изгнать его с меларенских островов [из Боулдер-Сити].

ЗАЦЕПКИ

- У одного из друзей персонажей долгое время были сложные отношения с родителями. Вскоре он сбегает из дома и присоединяется к «цыплятам» Тони.
- Гипнотическая музыка гитары Тони привлекает одного из юных героев.
- «Цыплята» Тони вламываются в дом персонажа игрока, и тот узнаёт одного из грабителей.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Тони увлекает нескольких подростков своей музыкой, чтобы они жили с ним как одна семья. Он называет их своими «цыплятами». Вскоре он заставляет их грабить дома местных жителей.
2. Директор школы Грета Элиассон [Маргарет Аллен] пытается убедить «цыплят» вернуться к их семьям. Она терпит неудачу, но один из подростков рассказывает про Тони.
3. Грета [Маргарет] обращается в СМИ и полицию. Местная газета публикует негативную статью про Тони. Полиция вызывает его на допрос, но из-за недостатка улик вскоре отпускает.
4. В наказание за предательство Тони заставляет «цыплёнка», который рассказал о нём Грете, поджечь дом своих родителей. После этого подросток должен покинуть банду, хотя всё ещё находится под действием гитары и воспринимает Тони как своего отца.
5. Тони заставляет «цыплят» закидать коктейлями Молотова школу, дом Греты [Маргарет] и редакцию местной газеты.
6. Тони угоняет грузовик и бежит с островов. Его «цыплята» отправляются с ним.





79

Тони обладает особенностями «параноик 2» и «острый глаз 2», а это значит, что героям потребуется два успеха, чтобы перехитрить Андрена или прокрасться мимо него. Если Тони использует свою гитару против персонажей, им нужно пройти проверку **ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы не попасть под её влияние. В случае провала персонаж встаёт на сторону Тони. Гитара действует только на персонажей, у которых есть проблемы в отношениях с родителями. Эффект музыки исчезает сам по себе через сутки.

Тони – крупный сорокалетний мужчина с длинными чёрными волосами и запущенной бородой. Он ходит в кожаной куртке, помятом цилиндре и тяжёлых чёрных ботинках. Как правило, в одной руке у него сигарета, а в другой – бутылка вина или иного алкоголя. У него чистый низкий голос, но Тони груб, нахален и постоянно ругается.



FOREVER YOUNG

Forever young, I want to be forever young
Do you really want to live forever, forever and ever?
Forever young, I want to be forever young
Do you really want to live forever?
Forever young

FOREVER YOUNG – ALPHAVILLE

В классе одного из юных героев появляются два новых иностранных ученика: Даниэль и Изольда Буковски, брат и сестра, прибывшие из Польши. Благодаря своим талантам, происхождению и привлекательности оба они вскоре завоё-

вывают всеобщее внимание. Кроме того, похоже, они достаточно богаты, чтобы жить на вилле в южной части Адельсё и ездить в школу на собственной лодке [на вилле рядом с пристанью озера Мид и ездить в школу на машине с личным водителем].

Даниэль старается держаться особняком от других учеников, но Изольда любит заводить новые знакомства — зачастую против воли брата. Ходят слухи, что родители Буковски спрятали детей на меларенских островах [в Боулдер-Сити] и что отец Даниэля и Изольды — агент КГБ высокого ранга, который внедрился в разведку Западной Германии, но был разоблачён. По другой версии, они дети папы Иоанна Павла II от шведской [американской] любовницы. Самая же безумная гипотеза гласит, что Даниэль и Изольда прячутся от убийц, посланных турецкой националистической группой «Серые Волки», которая в 1981 году организовала покушение на жизнь папы римского.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

На самом деле юные брат и сестра Буковски совсем не юные и даже не родственники. Отец Изольды был учёным еврейского происхождения, работавшим в университете Варшавы. Из-за антисемитских настроений в Польше 1960-х годов он был вынужден уйти в отставку. После этого его нашёл агент КГБ Чеслав Рог и заставил работать на себя. Чеслав был одержим идеей продления жизни, поэтому финансировал изобретение профессором Буковски машины, замедляющей старение. Вскоре учёный добился успеха: устройство, созданное им, омолаживало реципиента за счёт того, что вытягивало жизненную энергию из клеток донора. В роли последнего должен выступать ребёнок или подросток, причём для него процедура неизбежно оказывалась смертельной. Своё творение профессор назвал «Моисей-1». Как только работа была завершена, Чеслав убил изобретателя.

Рог решил, что Даниэль и Изольда станут первыми жертвами машины и помогут ему вернуть молодость. Однако подросткам удалось бежать, забрав «Моисей-1» с собой. С тех пор Даниэль и Изольда используют машину, чтобы поддерживать свой возраст на прежнем уровне. Благодаря удачным инвестициям им удалось добиться финансовой независимости и благосостояния. Они переезжают с одного места на другое, не задерживаясь дольше, чем на пару лет. Как только трупов, которые создаёт «Моисей-1», становится слишком много и люди начинают что-то подозревать, Буковски находят новое место для жизни.

В последние годы Изольду начала мучить совесть. Она устала от вечной молодости и жизни в бегах. Теперь девушка хочет порвать с Даниэлем, уничтожить машину и прожить остаток жизни как обычный человек. Однако Даниэль слишком боится старости и одиночества, поэтому не спускает с Изольды глаз. Они были вместе больше двадцати лет и теперь слабо представляют жизнь друг без друга. Тем не менее Изольда жаждет новых знакомств и общения. Если она найдёт кого-то, кому может доверять, то расскажет свою историю и попросит помочь прекратить это безумие.



Ситуация осложняется тем, что Чеслав Рог по-прежнему ищет беглецов и уже отследил их путь до меларенских островов [Боудер-Сити]. Теперь он и двое других агентов КГБ живут в гостинице Стенхамры [отеле рядом с Уилбур-сквер] и расспрашивают местных о подозрительных иностранных подростках. Чеслав отчаянно хочет вернуть машину и спасти своё шестидесятилетнее тело от медленной смерти. Чеслав обладает *особенностью* «опытный агент разведки 2», а это значит, что героям потребуются две шестёрки, чтобы добиться успеха в любом действии, направленном против него.

Вилла Буковски — это роскошный трёхэтажный дом с просторными террасами, плавательным бассейном и всеми прочими атрибутами статуса и богатства. Стены дома увешаны портретами, которые Изольда нарисовала за годы путешествий. На большей части из них изображены сами Даниэль и Изольда в их настоящем возрасте. В надёжно запертом подвале хранится «Моисей-1» — громоздкая машина с ремнями для пристёгивания жертвы и проводами, которые тянутся к блоку управления. Здесь же, в углу помещения, лежат мешки для трупов и спортивные гири: Буковски избавляются от тел, сбрасывая их в воду. В тяжёлом несгораемом шкафу также хранится винтовка, два пистолета и автомат Калашникова.

Если «Моисей-1» будет уничтожен, Изольда и Даниэль моментально состарятся до своего настоящего возраста.

ЗАЦЕПКИ

- Изольда и Даниэль начинают учиться в одном классе с кем-то из персонажей игроков. Даниэль держится замкнуто, но Изольда любит пообщаться.

- Даниэль грубо прерывает разговор между персонажем и Изольдой. Какое-то время брат с сестрой о чём-то горячо спорят по-польски, а затем Даниэль отдаёт персонажу 500 крон [50 долларов] и велит держаться от Изольды подальше.
- Чеслав Рог и его агенты выпрашивают у юных героев о семье Буковски. Они быстро выходят из себя, если не получают желаемых ответов.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Один из одноклассников персонажей найден мёртвым. Мешок с его телом обнаружили на пляже. Судя по всему, он состарился до смерти.
2. Изольда пытается подружиться с кем-то из персонажей. Вскоре после этого в школу является Чеслав со своими людьми и пытается забрать Буковски. Директор останавливает его и вызывает полицию.
3. Местный рыбак находит ещё одно тело, которое было выброшено в озеро.
4. Изольда признаётся юным героям, что они с братом совершили нечто ужасное. Она просит помочь ей сломать жуткую машину, которая хранится в их подвале. Тем временем Даниэль и Чеслав ищут Изольду.
5. Изольда вламывается в подвал собственного дома (с персонажами или без них), чтобы уничтожить «Моисей-1». Однако Даниэль ожидал этого и уже подготовил для неё ловушку. Если герои пошли вместе с девушкой, он решает, что именно они станут новыми жертвами машины.
6. Чеслав и его агенты вламываются в дом и спускаются в подвал. Они захватывают машину и используют её, чтобы украсть жизнь и молодость Буковски и юных героев.



ДАНИЭЛЬ И ИЗОЛЬДА БУКОВСКИ

«Прошу прощения, но мне кажется, что оккупация Польши в 1939 году проходила не совсем так, как вы описываете».

Даниэль и Изольда знакомы с детства. Родители Изольды прошли через нацистские концлагеря, а отец Даниэля был предпринимателем, который сколотил состояние на пошиве одежды в годы войны. Когда Изольда вынуждена была бежать, Даниэль оставил всё, чтобы отправиться с ней. Именно она убедила его воспользоваться «Моисеем-1» для омоложения. Не единожды он пытался всё прекратить, но всякий раз Изольда подталкивала его к новому убийству. Теперь, когда Изольда начала сомневаться в выбранном пути, Даниэль на грани срыва. Он впал в паранойю и контролирует каждый шаг «сестры». Он считает, что отдал ей всё, и не готов отступить.

Даниэль – высокий и стройный привлекательный юноша с андрогинными чертами. Он знает несколько языков, очень начитан и чрезвычайно уверен в себе. Он любит курить польские сигареты и читать финансовые сводки в иностранных газетах. Даниэль подозревает, что Чеслав идёт по их следу, и потому старается всегда быть начеку.

Изольда – яркая и красивая девушка спортивного телосложения с короткой стрижкой и внимательным взглядом тёмных глаз. Она чрезвычайно умна и умеет заставить других людей делать то, что ей нужно.

Как Даниэль, так и Изольда обладают особенностями «сообразительность 2» и «красноречие 2». Это означает, что героям потребуются две шестёрки для того, чтобы убедить или перехитрить любого из них.

THRILLER

It's close to midnight and something evil's lurking in the dark
Under the moonlight you see a sight that almost stops your heart
You try to scream but terror takes the sound before you make it
You start to freeze as horror looks you right between the eyes,
You're paralyzed

'Cause this is thriller, thriller night

And no one's gonna save you from the beast about to strike

THRILLER – MICHAEL JACKSON

После долгой череды дождей и гроз меларенские острова охватила новая напасть: среди подростков десятками расходятся пиратские кассеты с фильмами ужасов. Вскоре появляются слухи о том, что монстры из ужастиков сходят с экранов и начинают преследовать людей. Дети рассказывают о странных тенях за окном, стуке в дверь посреди ночи и зловещих телефонных звонках. Говорят, что все кассеты записывает совсем юная девушка по прозвищу Страшила.

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Гунилла Петерсен [Кэрри Питерс] по прозвищу Страшила живёт в подвале дома своих родителей. Она обожает фильмы — и особенно фильмы ужасов. Она редко покидает

свой «видеобункер» — и то лишь для того, чтобы навестить своего друга Макса, который работает киномехаником. В своём подвале Гунилла оборудовала настоящий домашний кинотеатр с подключением к кабельному телевидению. По случайности она обнаружила на семейном участке кабели, ведущие к Витку. Ей удалось внедриться в информационную систему ускорителя и использовать вычислительные мощности компьютеров Витка для создания записей высочайшего качества. Затем полученные кассеты с фильмами ужасов она продавала подросткам со всей округи.

В последние несколько недель над островами бушевала ужасная гроза, и молния ударила в кабель, который Гунилла [Кэрри] использовала для подключения к компьютерам Витка. Вскоре после этого жуткие создания, напоминающие монстров из фильмов, поднялись из служебных тоннелей ускорителя и вышли на ночные улицы города.

Монстров привлекают дома, в которых смотрят пиратские фильмы Гуниллы [Кэрри]. Они бродят вокруг домов, пытаются попасть внутрь, звонят обитателям среди ночи и другими способами пугают людей. Чудовища появляются только ночью, днём они просто ждут своего часа, собираясь недалеко от дома Гуниллы. Тем не менее они сделают всё возможное, чтобы предотвратить разрыв связи между компьютерами Гуниллы и сетью Витка.

Из-за злосчастного удара молнии фильмы Гуниллы были загружены в суперкомпьютеры Витка, в результате чего подземные фабрики ускорителя начали производить роботов

ЛЮБИМЫЕ ФИЛЬМЫ ГУНИЛЛЫ [КЭРРИ]

- «Восставший из ада» (1987)
- «Техасская резня бензопилой» (1974)
- «Американский оборотень в Лондоне» (1981)
- «Реаниматор» (1985)
- «Муха» (1986)
- «Детские игры» (1988)
- «Кошмар на улице Вязов» (1984)
- «Сияние» (1980)



по образу чудовищ из ужастиков. Роботы не обладают разумом — они просто повторяют действия своих киношных прототипов. Они будут пытаться запугивать, преследовать, а затем и нападать на подростков, которые остаются одни на ночных улицах.

Если персонажам удастся уничтожить одного из монстров, они обнаружат, что это на самом деле робот. Если же связь между компьютером Гуниллы и Витком будет разрушена, чудовища полностью остановятся на несколько минут, как будто разом вышли из строя. Затем они отправятся обратно на подземную фабрику для утилизации.

ЗАЦЕПКИ

- Персонажи одалживают у Гуниллы кассету с фильмом. Во время просмотра раздаётся звонок телефона, и жуткий голос сообщает, что герои не доживут до рассвета. Ночью они видят мелькающие за окном тени, а утром обнаруживают, что кто-то вломился в дом и оставил следы на пороге.
- Друг одного из персонажей среди ночи стучит ему в дверь. Он до смерти напуган и утверждает, что за ним гонится незнакомец с огромной древью.
- По школе ходят слухи о старшеклассниках, которые переодеваются в монстров из фильмов ужасов и в таком виде преследуют ребят помладше. Пока что от их действий пострадала только одна девушка-тихоня. Однако она настаивает, что за ней гнался настоящий монстр, а никакой не переодетый подросток.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Монстры из фильмов ужасов нападают на кого-то, кто посмотрел кассету Гуниллы, и серьёзно его ранят.
2. Монстры приходят за персонажами игроков или кем-то, кто им дорог.
3. Макс, один из друзей Гуниллы, рассказывает героям, будто видел монстров рядом с её домом. Ему пришлось бежать, но он готов поклясться, что это были чудовища из любимых фильмов Гуниллы.
4. Монстры кого-то убивают.

ГУНИЛЛА «СТРАШИЛА» ПЕТЕРСЕН (КЭРРИ ПИТЕРС)

«Внутри каждого из нас есть часть, которая наслаждается жестокостью. Мы стыдимся её, но фильмы ужасов и художественная литература позволяют нам насладиться этими тёмными эмоциями без риска разрушить наше представление о себе».

Гунилла [Кэрри] обладает врождённым кожным заболеванием, из-за которого редко показывается на людях. Год назад она бросила школу и поселилась в подвале дома родителей, чтобы полностью посвятить себя главному интересу в её жизни — фильмам ужасов. Она редко выходит из дома, а если и делает это, то только чтобы навестить



своего приятеля Макса, который работает в кинотеатре. Как правило, в такие вылазки она кутается в одежду с капюшоном, которая скрывает каждый сантиметр её кожи.

Гунилла не имеет представления о том, что её фильмы создают настоящих монстров. У неё доброе сердце, и она никому не желает зла. Комната девушки завалена кассетами, старыми телевизорами, всевозможными устройствами для захвата видеосигнала, компьютерами и книгами по кинематографии и психологии.

Гунилла – бледная девушка с вьющимися светлыми волосами и шелушащейся красноватой кожей. Чаще всего она носит мешковатую одежду с капюшоном и кепку, надвинутую на лицо.

HEAVEN IS A PLACE ON EARTH

In this world we're just beginning
To understand the miracle of living
Baby, I was afraid before
But I'm not afraid anymore
Ooh, baby, do you know what that's worth?
Ooh, heaven is a place on earth

HEAVEN IS A PLACE ON EARTH – BELINDA CARLISLE

На меларенских островах [в Боудер-Сити] появляется группа людей в белых одеждах и со счастливыми улыбками на лицах. Несколько дней они живут в местном отеле, а затем бесследно исчезают. Вскоре после этого в городе происходят странные вещи: в домах людей мерцает свет, глохнут кондиционеры, а телевизор перестаёт ловить сигнал. Через несколько секунд всё проходит.

Ходят слухи, будто эти странные люди связаны с пастором Катариной Крузе [Кэтрин Круз]. Говорят, она основала собственную конгрегацию, которая бросает вызов ветхозаветным устоям шведской церкви. Но где она сама и каковы её планы?

СКРЫТАЯ ПРАВДА

Самопровозглашённый пастор Катарина Крузе [Кэтрин Круз] несёт миру послание о том, что Гравитрон не был создан человеком. Она верит, что это осколок Царствия Небесного, который упал на Землю после грандиозного сражения ангелов и демонов в доисторические времена. Согласно учению Крузе, Гравитрон можно «пробудить» и тем самым создать рай на Земле для всего человечества. Но вместо этого учёные из лабораторий Витка присвоили Гравитрон, они сдерживают его силу и используют для собственных нужд.

Крузе удалось проникнуть в один из служебных тоннелей под Адельсё [под горой Ривер-маунтин] и увести свою паству в подземное убежище. Здесь, в одном из технических помещений, секта Крузе возвела свой храм. Как утверждает сама Катарина, они скрываются внутри одного из древних космических кораблей, которые последовали на Землю за Гравитроном.

Учение Крузе привлекает людей со всего мира, и каждый день секта пополняется новыми членами. Сейчас в подземном храме скрывается около трёх десятков человек.

Катарина ищет способ проложить путь к Гравитрону. Она верит, что несёт благую весть и что Гравитрон пробудится, почувствовав её присутствие. Своих людей Крузе обучает техникам партизанской войны. Она учит их драться, использовать взрывчатку и взламывать системы безопасности. Всё это ей необходимо, чтобы создать хаос на островах и устранить препятствия на её пути к раю.

Спуск к убежищу секты находится в северной части Адельсё, недалеко от Сетры, исправительного центра для несовершеннолетних. Внутри храм наполнен всевозможной техникой, компьютерами и кабелями, тянущимися вдоль стен. До прихода секты это помещение использовалось в качестве пункта управления градириями. Члены секты украсили зал разноцветными драпировками, крестами, статуэтками и изображениями с христианскими мотивами. Здесь пахнет ладаном и звучит церковная музыка. Члены конгрегации прибывают сюда со всего мира, поэтому они общаются друг с другом сразу на нескольких языках.

Члены конгрегации вооружены пистолетами и автоматическими винтовками. Также у них есть пять самодельных бомб и около десятка гранат. Но пятеро членов конгрегации отказываются брать в руки оружие. Они пытаются убедить Крузе в том, что путь к раю не должен лежать через кровопролитие, однако Катарина не желает их слушать, и потому внутри секты назревает конфликт.

ЗАЦЕПКИ

- Сбои в работе электросети продолжаются несколько дней, и у исследователей из лабораторий Витка нет никакого объяснения.
- Люди в белых одеждах появляются на улицах города. Они закупают провизию и предметы первой необходимости, после чего исчезают в лесах. Никто не знает, где они живут.
- В исправительном центре для несовершеннолетних Сетры новое происшествие: сбежала одна из подопечных по имени Йоханна [Джоан]. Другие проблемные подростки утверждают, что она скрылась где-то под землёй.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

1. Девушка по имени Йоханна [Джоан] исчезает из Сетры, исправительного центра для несовершеннолетних. Её разыскивают власти, а на пакетах с молоком печатают её фотографию. Однако вскоре она появляется рядом со школой, одетая в белые одежды, и рассказывает о послании Катарины, стремясь завербовать новых членов в её секту. В то же самое время по городу прокатывается волна сбоев в работе электросети.
2. Конфликт внутри конгрегации разгорается всё сильнее, и однажды Йоханна [Джоан] видит, как один из членов общины убивает другого из пистолета. Девушка в ужасе сбегает и теперь прячется недалеко от дома одного из персонажей. Она готова рассказать обо всём, что знает, если юные герои пообещают не сообщать о ней полиции. Тем временем перебои с подачей энергии продолжают. По городу ходят слухи о военном вирусе, который проник в системы Витка.



3. Пастор Крузе отправляет нескольких людей, чтобы они нашли и вернули Йоханну [Джоан]. Ей известно слишком многое, чтобы оставлять её на свободе. Пока идут поиски, город содрогается от страшного взрыва: члены секты случайно взорвали бомбу в одном из тоннелей. В течение нескольких часов к месту взрыва прибывает полиция и отряд сапёров.
4. Пастор Крузе связывается с местным телеканалом и отправляет запись с видеообращением к населению. В нём Катарина рассказывает о том, кто она и что намеревается сделать. После завершения трансляции она отключает всю электроэнергию на островах [в Боулдер-Сити], а её люди берут штурмом Исследовательский центр Витка с целью пробиться к Гравитрону. В городе тем временем организуют аварийные пункты, на которых местным жителям раздают фонарики, пайки и тёплую одежду. Люди формируют добровольные дружины, чтобы помочь городским службам искать пострадавших.
5. После долгого и кровавого боя пастор Крузе захватывает Гравитрон. Она заходит внутрь него и бесследно исчезает. Вскоре после этого энергия возвращается в городские электросети.

ПАСТОР КАТАРИНА КРУЗЕ (КЭТРИН КРУЗ)

«Когда мы сталкиваемся с чем-то невероятным, с тем, что выходит за рамки нашего представления о возможном, в нас возникает естественное побуждение сказать НЕТ и просто закрыть на это глаза. То же самое происходит с посланием Господа нашего Иисуса Христа. Он являет нам много чудес, и Гравитрон — одно из них. Здесь, в нашем храме, собрались люди, которые нашли в себе силы перешагнуть через НЕТ и сказать ДА чудесам Господним. Это подвиг веры, который принесёт спасение не только нам, но и всем людям на Земле».

Отец Катарина погиб на службе во Французском иностранном легионе, а дед был убит во время гражданской войны в Испании. С детства Катарина считала их героями и потому очень рано решила сама стать солдатом. Мать Катарина, которая отдала себя религии, пыталась отговорить дочь от этого пути, но это ни к чему не привело.

Катарина украла охотничье ружьё своего дяди и самостоятельно тренировалась в стрельбе в лесу. Став подростком, она попыталась записаться в армию, но не прошла отбор из-за низкого роста. Отказ стал для неё сокрушительным ударом. После него Катарина сбежала из дома и многие годы путешествовала по всему миру. В странствиях на неё снизошло откровение: она осознала, что была избрана Богом для того, чтобы привести человечество к раю на Земле. Когда Катарина вернулась в Швецию [США], она объявила себя пастором новой конгрегации и убедила свою мать стать первым членом её секты. Вместе они устроили убежище в служебном тоннеле под Адельсё [Ривер-маунтин] и начали

распространять учение Катарина посредством контактов её матери в религиозных организациях по всей стране.

Катарина — чрезвычайно активная и харизматичная женщина, которая, похоже, никогда не замолкает. Она предприимчива, сообразительна и безрассудна, когда дело касается осуществления её планов. Она очень невысокого роста, у неё короткие тёмные волосы и ослепительная улыбка.







BONAVIK
A233002

АВТОНОМНЫЙ ПОЖАРНЫЙ ШАГОХОД ALTA ABM100	90
ПОЛУАВТОНОМНЫЙ СЕРВИСНЫЙ РОБОТ PAARNUFER MK 79	92
МАГНЕТРИННЫЙ ЛОКОМОТИВ LIEBER-ALTA. СЕРИЯ M75	94
ГРУЗОВОЕ МАГНЕТРИННОЕ СУДНО AURORA BOREALIS	96



ТЕХНИКА ЭПОХИ ВИТКА

Технологии давно и прочно вошли в нашу жизнь. Именно благодаря им наш повседневный быт стал комфортнее, чем когда бы то ни было. Телевизор, телефон и компьютер произвели настоящую революцию, очевидную для каждого. Но нельзя забывать и о других устройствах, которые ничуть не менее значимы для современного общества: магнетринном транспорте и самобалансирующихся машинах (или просто роботах). Без них наш мир выглядел бы совсем иначе.



ГОСЭНЕРГО



Эта глава во всех деталях описывает двух роботов и два магнетринных судна, которые стали символами эпохи Витка. Их применяют как государственные учреждения, так и частные организации по всему миру. Сведения из этого раздела помогут наполнить готовые приключения яркими деталями — или даже создать собственные сценарии, посвящённые этим чудесам техники.

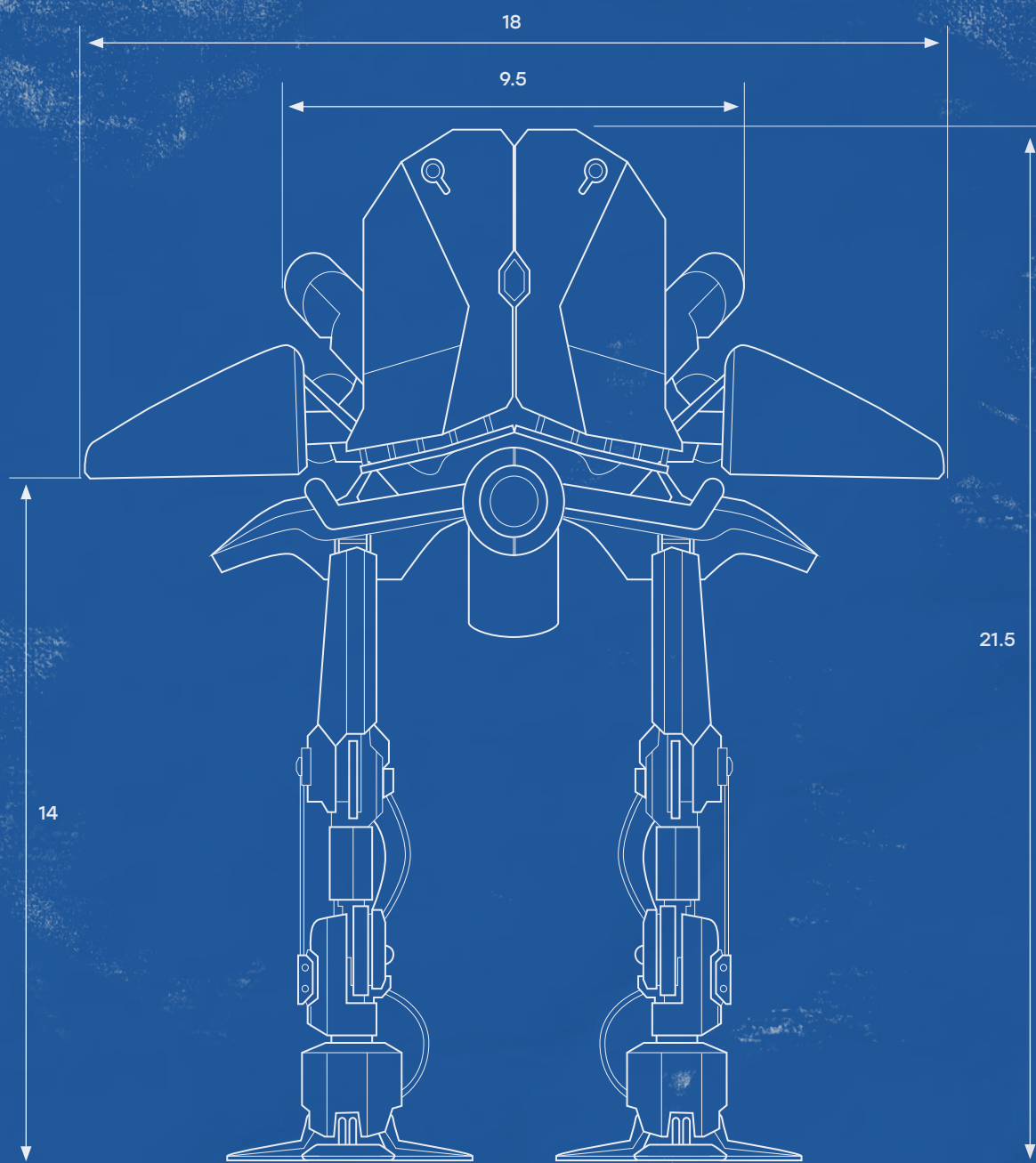
- **ALTA ABM100.** Эти огромные автономные роботы были разработаны по заказу «Госэнерго» для патрулирования местности вокруг Витка. Их главное назначение — находить и устранять источники огня, за что их прозвали «пожарниками». Среди местных подростков стало популярным развлечением дурчить их с помощью сигнальных ракет или химических факелов.
- **PAARHUFER MK 79.** Популярная модель сервисного робота, часто используемая «Госэнерго» для проведения обслуживания и ремонтных работ широкого профиля. Модель МК-79 заслужила признание за счёт надёжности,

прочности конструкции и удобства эксплуатации. Робот способен как самостоятельно выполнять простые запрограммированные действия, так и подчиняться командам оператора. В последнем случае используется специальная управляющая киберперчатка.

- **LIEBER-ALTA M75.** Одно из самых распространённых транспортных средств на территории Витка. Магнетринный локомотив Lieber-ALTA M75 чаще всего служит для перевозки сырья или промышленного оборудования, но порой его используют в качестве буксира или транспорта для персонала.
- **MG/S AURORA BOREALIS.** Прекрасный образчик грузового магнетринного судна. Обладая корпусом длиной в 172 метра, «Северное сияние» привлекает к себе всеобщее внимание, в каком бы порту оно ни оказалось. Эта модель — одна из многих, которые произвели революцию в области доставки грузов в отдалённые регионы вроде Новосибирска.



ГОСЭНЕРГО



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: ALTA Robotteknik AB, Вестерос, Швеция

ВЫСОТА: 21,5 метра

ВЕС: 94 тонны (с полной загрузкой)

ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ: 4 модуля ALTA A120
+ 3 электрогидравлических двигателя ALTA

СКОРОСТЬ: 20 км/ч (в патрульном режиме),
55 км/ч (в режиме бега)

ВРЕМЯ РАБОТЫ: 36 часов (в патрульном режиме)

ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ: ALTA Computech AC2000

ALTA

Автономный
пожарный шагоход

AVM100

ALTA
Robotteknik AB,
Вестерос,
Швеция

КОМПАНИЯ ALTA СОБРАЛА ДВА ОГРОМНЫХ АВМ100 по заказу «Госэнерго» осенью 1984 года. Сначала они патрулировали местность на окраине Кунгсберги, в основном рядом с полями Йесенгена. Вскоре стало ясно, что их задачей было находить и устранять пожары, которые порой вспыхивали в округе по неизвестной причине.

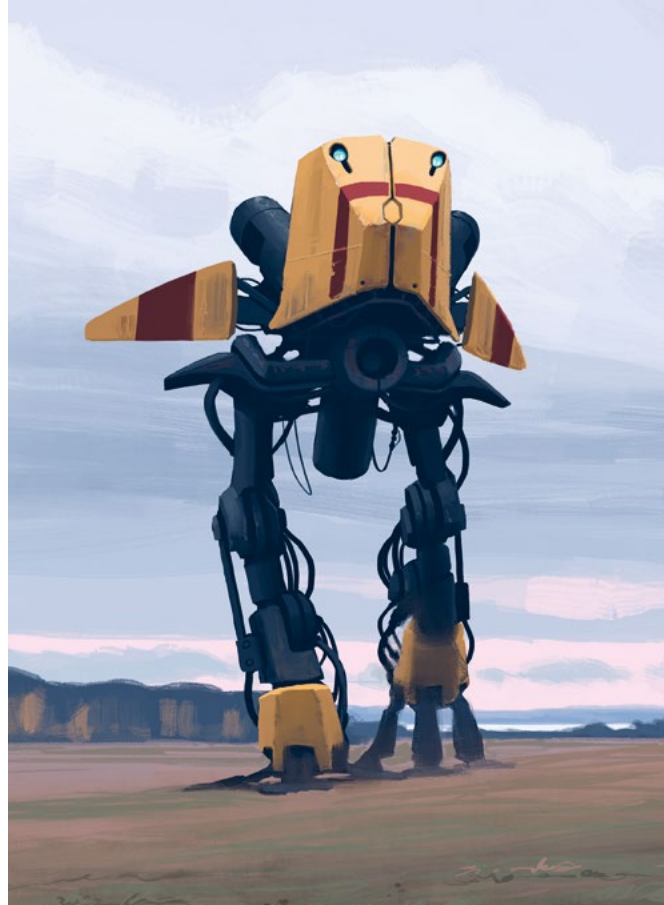
Потребовалось немного времени, чтобы местная молодежь догадалась, что роботов можно одурачить с помощью любого источника огня. Так появилась популярная среди подростков «игра в салки» с роботом. Чтобы её начать, достаточно было проехать мимо робота на машине, размахивая из окна химическим факелом, после чего робот немедленно бросался в погоню. Цель состояла в том, чтобы увернуться от струи воды, которой тот пытался устранить источник возгорания. Вскоре «Госэнерго» это надоело, и в 1985 году роботов перенаправили для патрулирования территории вокруг реактора Боны на Мунсё. Чтобы бороться с настырными шутниками, в бак с водой начали добавлять безвредные, но дурнопахнущие химикаты. Местные жители быстро привыкли к роботам и прозвали их «пожарниками».

Вскоре «Госэнерго» заказало ещё шесть роботов из той же серии, которые получили название АВМ110. Внешне они идентичны сотой модели, но оборудованы более совершенным набором сенсоров. Организация DART из Боулдер-Сити также заинтересовалась этими машинами, и вскоре два робота были отправлены в США в рамках программы обмена технологиями. Осенью 1985 года их ввели в эксплуатацию, а их задачей стало патрулирование территории ускорителя частиц за пределами жилой застройки. Местные жители часто видели, как роботы тушат пожары, возникающие в дикой местности без какой-либо видимой причины — даже вне жарких летних месяцев (с мая по сентябрь).

Серия АВМ полностью автономна и не требует контроля со стороны оператора. В «голове» робота есть небольшая кабина и рычаги ручного управления, но они используются только во время технического обслуживания, а добраться до кабины без специального подъёмника сложно. Центральный вычислительный модуль машины построен на основе компьютера ALTA Computech с самообучающимся программным обеспечением. Благодаря ему робот способен запоминать детали ландшафта и препятствия на своём маршруте, такие как здания или линии электропередач.

Набор сенсоров, которыми оборудован АВМ100, включает в себя видеокамеры, инфракрасные камеры, лазерные дальномеры и микрофоны. Этого достаточно, чтобы обнаружить источник огня размером с небольшой костёр на дистанции до 1000 метров. Роботы защищены практически от любых внешних воздействий — за исключением, быть может, самых сильных гёделевских импульсов¹. На случай сбоев в работе машины предусмотрен аварийный выключатель, управляемый дистанционно.

Основная функция серии АВМ100 — устранение малых и средних пожаров. Для этого робот оборудован резервуаром для воды объёмом 25 кубометров и таким же резервуаром с пеной — на случай возгорания топлива или электри-



ческого оборудования. АВМ100 способны самостоятельно восполнять запасы воды с помощью встроенного насоса и выдвижного рукава, который робот может опускать в подходящий резервуар.

Широкий набор сенсорного оборудования делает серию АВМ превосходными охранными машинами. Модель АВМ110, помимо прочего, оборудована модулем радиосвязи, что позволяет ей контролировать до восьми малых сторожевых роботов — таких как ALTA SASU110. Вместе они представляют собой настоящее патрульное подразделение, способное обнаружить любого незваного гостя.

За пределами меларенских островов и Боулдер-Сити модель АВМ100 пока встречается редко. Однако руководство ALTA уверено, что их продукция вскоре заинтересует компании и в других странах. Версия АВМ100 для международного рынка будет представлена на технологической ярмарке в Ганновере (ФРГ) в апреле 1987 года.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Что или кто вызывает пожары, с которыми борются «пожарники»?
- Подростки постарше планируют субботней ночью заманить одного из роботов в школу и подстроить так, чтобы тот учинил там беспорядки. Как юным героям их остановить?
- Юные герои подходят слишком близко к охраняемой территории, и роботы замечают их. Начинается игра в кошки-мышки с механическими стражами. Но почему никто из взрослых не замечает, что роботы преследуют детей? И будто этого мало, персонажи видят, что несколько странных животных начинают подбираться к ним с другой стороны...

¹ Гёделевская пульсация — один из побочных эффектов работы ускорителя частиц. Проявляется на всей территории Витка и выражается в низкочастотной вибрации, кратковременных перепадах давления и сбоях в работе электронных устройств (прим. переводчика).

PAARHUFER MK 79

Полуавтономный
сервисный робот

Paarhufer Industrie GmbH,
Дюссельдорф, ФРГ

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Paarhufer Industrie GmbH,
Дюссельдорф, ФРГ

ВЫСОТА: 6,2 метра

ВЕС: 5 тонн

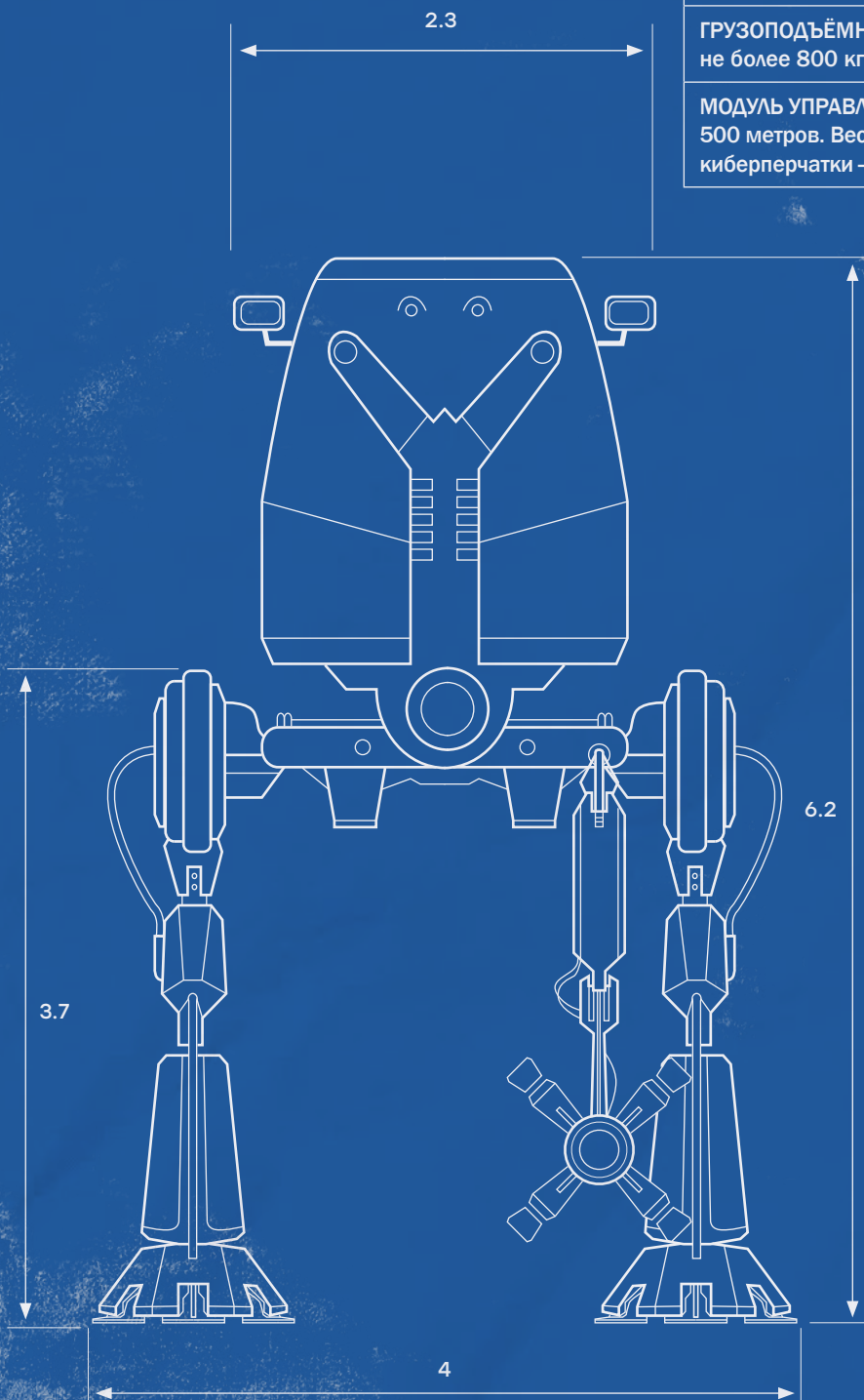
ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ: 4 электромотора Ziegler-
Strohm 552-X и аварийный бензиновый двигатель

СКОРОСТЬ: 12 км/ч (в патрульном режиме),
35 км/ч (в режиме бега)

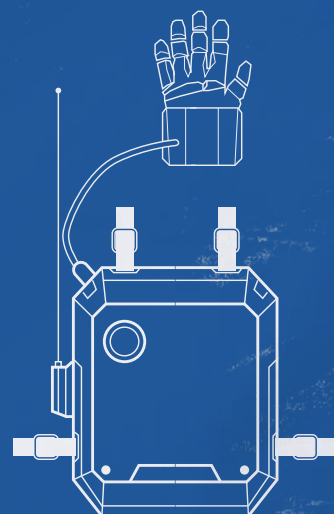
ВРЕМЯ РАБОТЫ: 6 часов (в патрульном режиме)

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ КЛЕШНИ-МАНИПУЛЯТОРА:
не более 800 кг

МОДУЛЬ УПРАВЛЕНИЯ: киберперчатка, дистанция
500 метров. Вес рюкзака и управляющей
киберперчатки — 7 кг



РЮКЗАК И УПРАВЛЯЮЩАЯ ПЕРЧАТКА



PAARHUFER MK 79 — это полуавтономный сервисный робот для решения задач широкого профиля. Он способен как самостоятельно выполнять простые действия, так и подчиняться командам оператора. В последнем случае используется модуль дистанционного управления в комплекте с киберперчаткой.

С момента своего изобретения в 1982 году модель МК 79 всё чаще появляется на территории Витка и других промышленных объектов по всему миру. Кроме того, робот часто используется в сфере строительства и даже в лесном хозяйстве. Он способен передвигаться только по относительно ровной поверхности, однако обладает высокой надёжностью и устойчивостью к воздействию внешней среды. МК 79 доступен как в гражданском, так и в военном исполнении, однако Вооружёнными силами Швеции последний не используется.

МК 79 идеально подходит для работы в условиях химического или радиоактивного загрязнения, а его электроника защищена практически от любых воздействий — кроме, возможно, мощных гёделевских импульсов. Робот запрограммирован самостоятельно искать зарядную станцию, когда запас энергии в его батареях опускается ниже 10%. Если же он остановится до того, как сумеет это сделать, оператор может запустить аварийный бензиновый двигатель, который позволит роботу добраться до нужной точки.

Дальность действия управляющей киберперчатки составляет около 500 метров, но из практических соображений оператор редко отходит от робота дальше, чем на 100 метров. Сенсорный блок МК 79 включает в себя телекамеры и инфракрасные датчики, а программное обеспечение способно определять близость человека. Действуя в автономном режиме, робот немедленно останавливается, если кто-то оказывается на дистанции трёх метров в пределах 30-градусного сектора перед ним. В режиме прямого управления функция безопасности отключается. Датчики на задней стороне робота способны обнаруживать препятствия при перемещении, но плохо справляются с определением живых людей. Для работы в условиях недостатка освещения в передней части МК 79 предусмотрена пара мощных фар.

Основной инструмент в арсенале МК 79 — это клешня-манипулятор, но в случае необходимости она может быть заменена на более специализированный механизм, например цепную пилу для проведения лесозаготовок.

В 1984 году компания Paarhufer выпустила усовершенствованную модель сервисного робота — МК 81. В отличие от предыдущей она оснащена сразу двумя клешнями-манипуляторами и, соответственно, требует двух киберперчаток для управления. Кроме того, робот оборудован усовершенствованным модулем радиосвязи и способен принимать команды из центра управления на расстоянии до 5 километров.

Paarhufer MK 79 — чрезвычайно успешная инженерная разработка, которая прослужит своим владельцам долгие годы. Производитель планирует выпуск новых моделей той же серии, но своевременное техническое обслуживание и установка пакетов обновлений способны продлить срок службы старых роботов.



ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Сегодня пятница, и впереди выходные, свободные от школьных занятий. Пробравшись на строительную площадку, юные герои находят одного из МК 79. В незапертом сарае недалеко от него лежит модуль управления. У робота сели батареи, и, чтобы активировать его, сначала придётся подключить его к ближайшему источнику питания. Интересно, кто-нибудь хватится его до понедельника?
- МК 79 устраивает беспорядки посреди города: разбивает витрины и крушит автомобили. Люди в панике разбегаются и ищут укрытие. Где-то неподалёку должен быть оператор, который управляет роботом с помощью киберперчатки. Но кто и зачем это делает?
- Посреди леса персонажи находят застывшего сервисного робота. Он дымит и, очевидно, выведен из строя. Поблизости нет и следа оператора, но в клешне-манипуляторе зажат металлический ящик с предупреждающими надписями на нём. С помощью подходящего инструмента коробку можно вырвать из хватки робота. Интересно, что находится внутри?



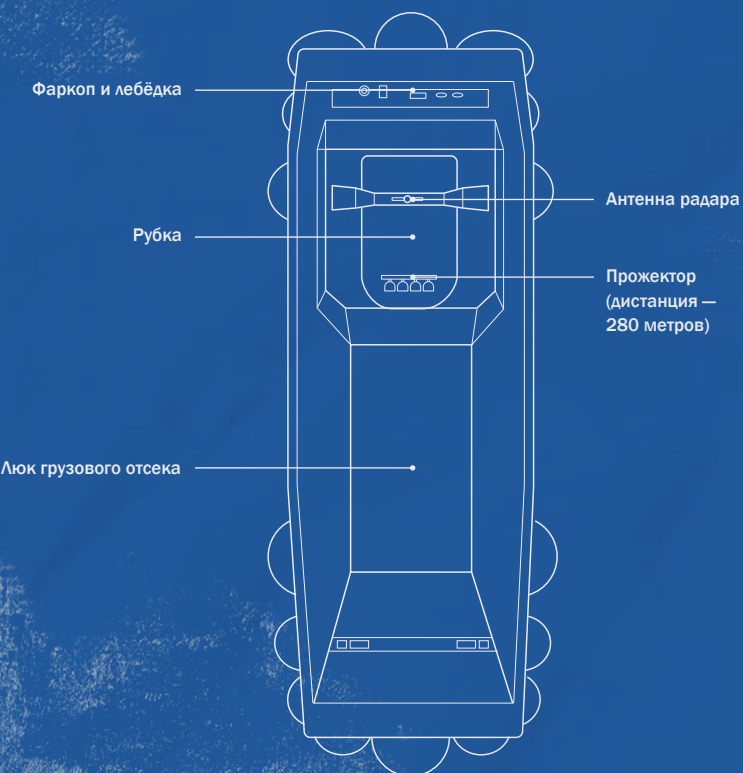
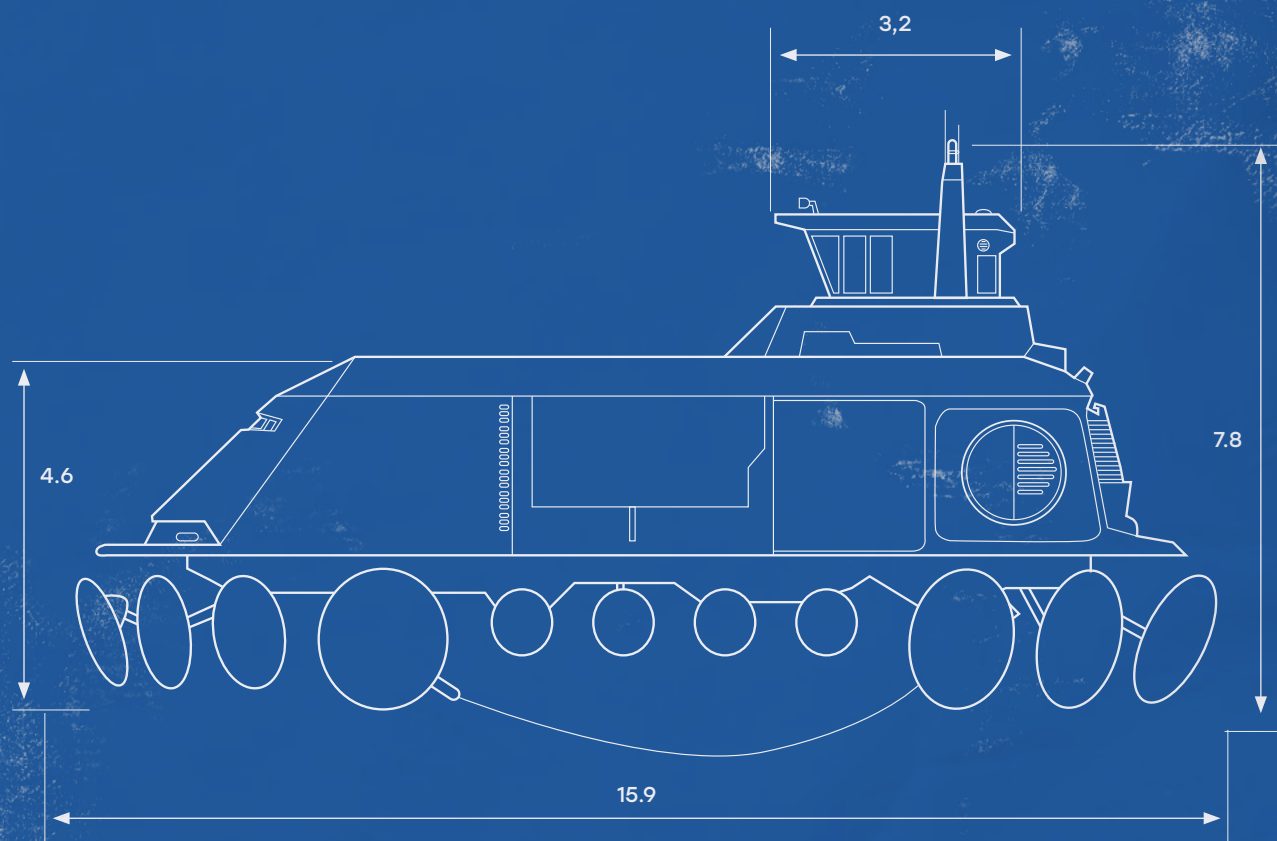
ГОСЭНЕРГО

Lieber-ALTA

МАГНЕТРИННЫЙ
ЛОКОМОТИВ

Lieber-ALTA Magnettriniindustri AB, Калмар, Швеция

M75
С Е Р И Я



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Lieber-ALTA Magnettriniindustri
AB, Калмар, Швеция

ДЛИНА: 15,9 метра

ВЫСОТА: 6,5 метра

ВЕС: 65 тонн

ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ: дизельный генератор
Sulzer T44

СКОРОСТЬ (БЕЗ ЗАГРУЗКИ): 85 км/ч

РАЗГОН: от 0 до 85 км/ч за 55 секунд

ТОРМОЗНОЙ ПУТЬ: 150 метров на скорости
85 км/ч

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ: 15 тонн

ЭКИПАЖ: 2 человека

МАГНЕТРИННЫЙ ЛОКОМОТИВ LIEBER-ALTA M75 — типичный представитель судов своего класса, его часто можно увидеть в портах и промышленных районах. Впервые подобные машины появились в 1960–1961 годах в Советском Союзе, Западной Германии и Швеции и быстро стали неотъемлемой частью магнетринного флота этих стран. Локомотивы выполняют широкий спектр задач: буксировку магнетринных барж, перевозку грузов и транспортировку людей. Производством локомотивов серии M75 занимается Lieber-ALTA — международная группа компаний с торговыми представительствами по всему миру и технологическими линиями в ФРГ, Швейцарии и Швеции.

Как и большинство других магнетринных локомотивов, M75 оборудован выдвижным трапом для доступа к судну. Для управления им используется специальный радиопульт, который, как правило, крепится к ключу зажигания. Когда механизм трапа активируется, открывается и входной шлюз в помещение с лестницей на мостик и дверьми, ведущими в машинное отделение и грузовой отсек.

Для операций с грузами M75 оборудован подъёмным краном. В целях безопасности во время движения он утоплен в корпус аппарата. Кроме того, для сцепки с другими судами локомотив часто оснащают фаркопом и буксировочным тросом. Когда судно не используется, оно левитирует над землёй на высоте 2–5 метров.

Магнетринные диски локомотива питаются от дизельного электрогенератора. Обычно конструкция машины предусматривает около двадцати дисков, которые управляются с помощью центрального блока, снабжённого датчиками магнитного поля. Он позволяет настроить угол наклона каждого диска таким образом, чтобы обеспечить максимальную подъёмную силу. Чтобы привести судно в движение, магнетринные диски последовательно активируются с быстрой сменой полярности. Это создаёт серию импульсов, которые меняют положение корабля относительно магнитного поля Земли. Выхлопные газы, вырабатываемые дизельным генератором, проходят через турбокомпрессор и служат для корректировки курса во время движения. На некоторых локомотивах и более крупных магнетринных судах есть даже перо руля, которое используется для изменения направления струи выхлопных газов и, следовательно, движения самого судна.

Как и более крупные магнетринные суда, все локомотивы серии M75 оснащены радиостанцией диапазона УКВ для двусторонней связи. Кроме обязательного блока магнитных датчиков каждое судно также оборудовано радаром и телекамерой в носовой части, что облегчает пилоту маневрирование в ограниченном пространстве. Локомотивы, используемые на длинных маршрутах, оснащаются радиопеленгатором и автопилотом. Это оборудование используется совместно с радиомаяками, которые устанавливаются на международных транспортных маршрутах. Машины, работающие на территории Витка, дополнительно защищены от гёделевских импульсов малой и средней интенсивности.

В части внутреннего устройства локомотивы серии M75 следуют стандартной планировке. В верхней части судна расположена рубка и командный мостик, на котором установлено оборудование для управления, навигации и связи. В небольшой каюте рядом с ними предусмотрено два спальных места для экипажа. Также здесь есть небольшая кухня для ра-



зогрева еды и туалет «свободного падения» (сиденье, устроенное над отверстием, ведущим к земле). В машинном отделении установлена дизельная турбина и электрогенератор. Бак с топливом расположен в середине судна. Объём трюма равен половине объёма стандартного грузового контейнера — 25 кубометров. При необходимости судно легко переоборудовать под пассажирский транспорт путём установки сидений.

Локомотивы Lieber-ALTA серии M75 отличаются прочной конструкцией и зарекомендовали себя как надёжное решение для широкого спектра задач.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

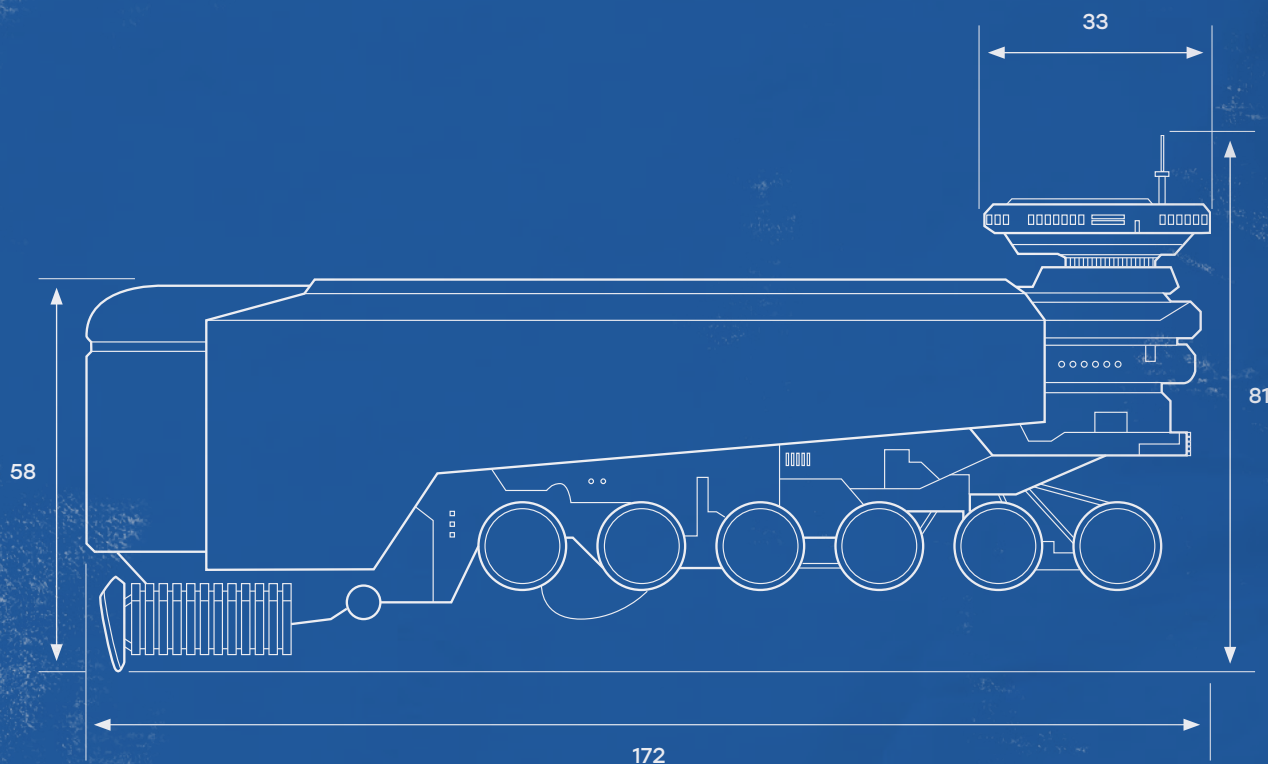
- После школы или во время летних каникул юные герои гуляют за городом в надежде найти что-нибудь интересное. Неожиданно они натываются на магнетринный локомотив: его двигатель заглушён, трап опущен, а рубка не запёрта. Если персонажи заберутся внутрь, то обнаружат на пустом мостике пару чашек с кофе, который даже не успел остыть. Поблизости никого не видно, и внутри нет никаких следов борьбы. Что же могло здесь произойти?
- Когда персонажи исследуют локомотив, внезапно появляется сторожевой робот. Что будут делать герои? Спрячутся внутри судна? Или, возможно, запустят двигатель, чтобы сбежать?
- Из рубки юные герои могут увидеть идеально круглую воронку в земле в ста метрах от судна — как будто кто-то вырезал кусок почвы с помощью гигантской ложки. Рядом видны следы двух человек, которые ведут прямо к воронке, обрываясь у её края.
- Рядом с кораблём персонажи находят мужской ботинок и свежие капли крови на траве. Следы нескольких крупных животных ведут от этого места к небольшой роще неподалёку.
- На кресле пилота лежит вечерняя газета, датированная неделей позже сегодняшнего дня. Заголовок на первой полосе рассказывает о крупной аварии на ускорителе. Как эта газета тут оказалась? Как целый магнетринный локомотив вернулся назад во времени? Возможно ли предотвратить аварию?

Mg/S Aurora Borealis

ГРУЗОВОЕ МАГНЕТРИННОЕ
СУДНО

СРЕДНЕЕ

«Магнетринная верфь Эльвборга»,
Гётеборг, Швеция



ОПЕРАТОР: Borea Rederi AB

ТИП: грузовое магнетринное судно

КЛАСС: среднее

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: «Магнетринная верфь
Эльвборга», Гётеборг, Швеция

ДЛИНА КОРПУСА: 172 метра

ШИРИНА: 32 метра

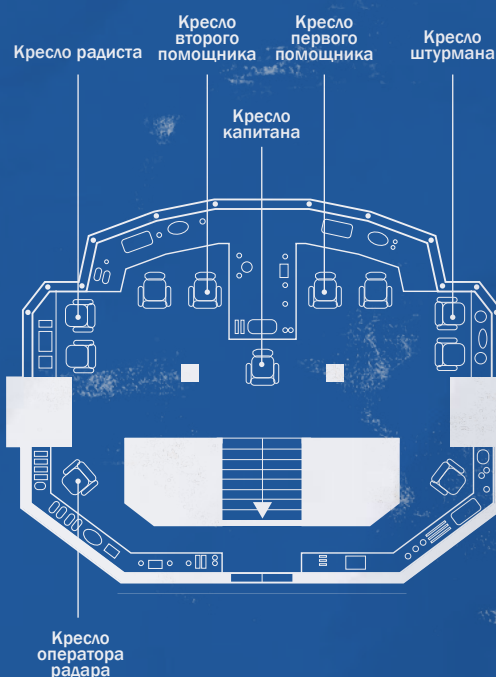
ВЫСОТА: 81 метр

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ: 25 000 тонн

ИСТОЧНИК ЭНЕРГИИ: 2 дизельных генератора
Pantarei 568, 2 газотурбинных двигателя Stallha-
gen G-38/U

СКОРОСТЬ: 26 узлов (48 км/ч)

ЭКИПАЖ: 26 человек



AURORA BOREALIS, ИЛИ «СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ», — первое судно в своём классе, построенное на «Магнетринной верфи Эльвборга». За ним последовало ещё двенадцать кораблей той же конструкции, которые теперь обслуживают «тундровый маршрут» от Швеции до Новосибирска. «Северное сияние» сочетает в себе высокую грузоподъёмность, надёжность и экономичность в обслуживании. Некоторые из этих судов представляют собой сухогрузы (железная руда, уголь, древесина и т. д.), другие же приспособлены для перевозки контейнеров или автомобильного транспорта.

Двенадцать массивных магнетринных дисков судна получают энергию от шести дизельных генераторов. Ещё десяток вспомогательных дисков меньшего размера используется для коррекции направления подъёмной силы. Все диски управляются посредством двух центральных блоков, оборудованных специальными датчиками. Они непрерывно считывают параметры локального магнитного поля и с помощью сервоприводов настраивают оптимальное положение каждого диска. Чтобы привести судно в движение, магнетринные диски последовательно активируются с быстрой сменой полярности. Это создаёт серию импульсов, которые меняют положение корабля в пространстве. Кроме того, для повышения скорости движения используется пара газотурбинных двигателей. Выхлопные газы от генераторов пропускаются через специальный компрессор и с помощью пера руля используются для корректировки движения судна.

Командный мостик — это мозговой центр всего корабля. Как правило, на нём предусмотрены места для капитана, первого и второго помощников, радиста, штурмана и оператора радара. Почти все поверхности в этом помещении заняты экранами, панелями управления и коммуникационным оборудованием. Все магнетринные суда класса «Северное сияние» оборудованы радиопеленгатором и автопилотом, который позволяет им сохранять курс, ориентируясь по радиомаякам, установленным вдоль транспортных маршрутов.

На судне также предусмотрен камбуз, рассчитанный на работу корабельного повара и его помощника. Рядом с камбузом расположена холодильная камера и кладовые для провизии. Кают-компания «Северного сияния» разделена на две части: для офицеров и для остального экипажа. Палубная команда судна состоит из боцмана и семи его помощников. Капитан и старшие офицеры занимают каюты на той же палубе, что и мостик, в то время как каюты остального экипажа расположены на палубе ниже. Все каюты оборудованы туалетами и душевыми кабинами. Кроме того, в распоряжении экипажа есть комната отдыха с телевизором, бильярдным столом и библиотекой.

В машинном отделении работает начальник технической службы судна, корабельный инженер, двое его помощников, инженер магнетринной части, четверо машинистов и корабельный электрик. Рядом с машинным отделением находится мастерская и топливные баки.

Как правило, «Северное сияние» служит для транспортировки грузовых контейнеров. Они загружаются на борт через двери грузового отсека, специальные пандусы и грузовые лифты в нижней части судна. Установленные на борту краны и траверсы размещают контейнеры в трюме, общий



объём которого составляет 50000 кубических метров. Это позволяет уместить на борту судна до тысячи стандартных шестиметровых контейнеров.

Когда судно пришвартовано в порту, попасть на борт можно через дверь, расположенную под командным мостиком. Также можно воспользоваться грузовым лифтом, кабина которого находится в нижней части корабля. Кроме того, на кормовой палубе имеется вертолётная площадка. В случае если судну грозит серьёзная опасность (например, крупный пожар), экипаж может эвакуироваться с помощью спасательных капсул. Каждая из них снабжена парашютом, а при приземлении на воду может служить шляпкой.

Магнетринные суда, подобные «Северному сиянию», давно стали привычным зрелищем в портах северного полушария. Со временем их роль в международной торговле будет только расти, а развитие технологий искусственного интеллекта приведёт к появлению ещё больших кораблей, которыми сможет управлять даже весьма небольшой по численности экипаж.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Родители одного из юных героев отправились в Стокгольм [Aac-Berac] и вернутся только поздно вечером. Перед отъездом персонажу поручили присматривать за младшей сестрой на время их отсутствия. Занятие это скучное, поэтому он пригласил на вечер друзей, чтобы немного поиграть. Вскоре выяснилось, что младшая сестра куда-то исчезла. Её следы ведут к эхосфере, которая уже несколько недель ржавела в небольшой роще недалеко от дома. Когда персонажи обнаруживают сферу, её как раз грузят на транспорт, который отправляется в порт. Там сферу уже ждёт магнетринное судно, готовое к вылету.

Сумеют ли юные герои проникнуть на территорию магнетринного порта и пробраться на борт корабля, чтобы вытащить младшую сестру персонажа? Успеют ли они сделать это, пока судно ещё не отправилось? А главное — вернуться ли они домой до прихода родителей?



ГОСЭНЕРГО

07

ЗАЧЕМ ПРИДУМЫВАТЬ СВОИ ДЕКОРАЦИИ?	99
ВЫБЕРИТЕ ГОРОД	99
ОПРЕДЕЛИТЕ ГРАНИЦЫ ИГРЫ	100
ПОДГОТОВЬТЕ КАРТУ	100
ВЫБЕРИТЕ МЕСТО РАСПОЛОЖЕНИЯ ВИТКА	100
ПРИДУМАЙТЕ КОНТРОЛИРУЮЩУЮ ОРГАНИЗАЦИЮ	101
ОПИШИТЕ КЛЮЧЕВЫЕ ГОРОДСКИЕ УЧРЕЖДЕНИЯ	101
ПОДГОТОВЬТЕ ВЫДЕРЖКУ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ	104
ДЕЛО СДЕЛАНО!	104



ГОСЭНЕРГО



ВИТОК В ВАШЕМ ГОРОДЕ

Игра «Тайны экосферы» посвящена расследованию тайн и загадок маленького городка. Для этого в основной книге правил подробно описано два варианта декораций: меларенские острова в Швеции и город Боулдер-Сити в американском штате Невада. Причина, по которой мы выбрали их, проста: именно эти места изображены на фантастических иллюстрациях Симона Столенхага, автора вселенной Витка. Симон вырос на меларенских островах, и, создавая свои иллюстрации, он вдохновлялся воспоминаниями о детстве, проведённом там. Но теперь «Тайны экосферы» — это и ваша игра тоже. Так почему бы не перенести её действие в город, в котором выросли вы сами? Эта глава расскажет о том, как это сделать.



ЗАЧЕМ ПРИДУМЫВАТЬ СВОИ ДЕКОРАЦИИ?

Есть множество причин перенести действие игры «Тайны экосферы» в свой город. Вот лишь некоторые из них:

- Это весело и интересно! Игра в декорациях родного города дарит совершенно особое удовольствие.
- Это помогает игрокам настроиться на общий стиль игры. Когда участникам знакомы места, которые посещают персонажи, им гораздо проще представить детали окружения и проникнуться атмосферой игры.
- Вы получаете возможность вновь пережить своё детство, но на этот раз — совершенно по-новому. Игра в декорациях родного города — это уникальный опыт, полный ностальгических переживаний.
- Это делает игру проще для новичков. Использование знакомых мест позволит им легче погрузиться в игру.

- Вы лучше узнаете город, в котором происходит действие игры. Независимо от того, описываете вы свой родной город или создаёте с нуля новый, сам процесс позволит изучить его во всех деталях.

ВЫБЕРИТЕ ГОРОД

Прежде всего вам нужно выбрать город, который станет декорациями для будущей игры. Самое очевидное решение — выбрать место, в котором вы выросли. Если все игроки родом из одного маленького городка, то у вас есть потрясающая возможность создать узнаваемые декорации на основе общих воспоминаний и детских переживаний. Но что делать, если игроки выросли в разных уголках страны или если они родом из мегаполиса? Не стоит беспокоиться: «Тайны экосферы» легко адаптировать под любые условия. Действие игры может происходить в городе любого размера — нужно лишь сосредоточить внимание на какой-то конкретной его части.



ГОСЭНЕРГО

Итак, как же выглядит идеальный город для игры в «Тайны экосферы»? Перечислим несколько критериев:

- Это небольшой городок с населением в несколько тысяч человек. В крайнем случае — несколько десятков тысяч.
- В нём должен быть минимальный набор государственных учреждений и городских структур: полицейский участок, школа, торговые центры и места для отдыха.
- Он должен быть приспособлен для жизни детей и подростков. Поскольку юные герои передвигаются по городу пешком или на велосипедах, желательно, чтобы ключевые места в нём были не слишком удалены друг от друга.
- Город должен быть окружён дикой местностью: лесами, болотами, пустыней или горами. Чем местность разнообразнее — тем лучше.
- Желательно, чтобы недалеко от города был крупный водоём. Действие нескольких готовых сценариев связано с озёрами и реками.
- Город должен быть достаточно большим, чтобы разместить в нём контур ускорителя частиц. Диаметр Витка на меларенских островах составляет 26 километров, поэтому ваш город с учётом окрестностей должен быть как минимум такого же размера — так его будет проще расположить на карте.
- Город должен быть как-то связан с вашей игровой группой.

ПРИМЕР

Мы попросили коллег из издательства «Модифиус Интертеймент» придумать город, в котором им было бы интересно играть. Поскольку большая часть из них родом из Восточной Англии (если точнее, графств Норфолк и Суффолк), они решили выбрать место, которое хорошо знают и помнят, — Норфолкские озёра.

Крупнейший населённый пункт в этом районе — город Грейт-Ярмут; он довольно мал, но располагает всеми необходимыми учреждениями и инфраструктурой. С соседними деревнями Грейт-Ярмут соединяет сеть автобусных маршрутов, а также узких дорог и троп — на случай, если вам повезло иметь горный велосипед.

Главная достопримечательность в окрестностях Грейт-Ярмута — это, конечно, национальный парк «Норфолкские озёра», территория которого испещрена сетью озёр, рек и ручьёв. Почва здесь болотистая и часто покрыта зарослями камышей, поэтому местные жители путешествуют либо по проложенным тропам, либо на небольших лодках. Кроме разнообразных водоёмов в окрестностях города юные герои могут найти обширные поля, лесные рожи и длинные песчаные и галечные пляжи.

ОПРЕДЕЛИТЕ ГРАНИЦЫ ИГРЫ

После того как вы выбрали город, нужно определить, какая часть его территории и ближайших окрестностей окажет-

ся в фокусе игры. Начните с изучения карт меларенских островов и Боулдер-Сити: оцените их размеры и расположение ключевых объектов. Затем просто откройте карту выбранного города в Google Maps или с помощью другого подобного сервиса. Поэкспериментируйте с масштабом изображения, чтобы охватить тот участок территории, который кажется наиболее интересным. Помните, что он должен быть достаточно большим, чтобы вместить ускоритель и связанные с ним объекты. Возможно, будет полезно распечатать несколько вариантов карты, чтобы выбрать лучший.

Какого-то единственно верного рецепта выбора границ для игры не существует. Всё, что вам нужно сделать, — это дать юным героям достаточно пространства для путешествий по городу и его окрестностям.

ПРИМЕР

Взглянув на регион Норфолкских озёр на Google Maps, мы выбрали территорию размером 32 на 22 километра. Меньше, чем меларенские острова или Боулдер-Сити, но всё ещё достаточно, чтобы вместить Виток и все связанные с ним загадки.

ПОДГОТОВЬТЕ КАРТУ

Теперь, когда вы выбрали город и определили территорию, на которой развернётся действие игры, пришло время подготовить настоящую карту. Если на предыдущем шаге вы работали с Google Maps, то достаточно сделать снимок нужной области и обработать его в любом удобном графическом редакторе. Если по какой-то причине вы не хотите использовать Google Maps, хорошей альтернативой станет OpenStreetMap.

В интернете можно найти множество примеров карт, vyplненных в разных стилях. Короткое исследование поможет лучше понять, какой из них подойдёт лучше. Кроме того, вы можете использовать сервисы вроде Snazzy Maps, чтобы придать карте желаемый облик.

ВЫБЕРИТЕ МЕСТО РАСПОЛОЖЕНИЯ ВИТКА

Следующий шаг — выбор места расположения ускорителя частиц и связанных с ним объектов. Если вы изучите карты меларенских островов и Боулдер-Сити, то увидите, что Виток состоит из следующих элементов:

- активная зона реактора в центре Витка;
- главный кольцевой контур ускорителя;
- один или два вспомогательных контура;
- несколько отводных каналов;
- как минимум четыре шлюза, через которые можно попасть в тоннели Витка;
- несколько служебных и транспортных тоннелей.

Точное расположение этих элементов не имеет особого значения. Просто убедитесь, что оно хотя бы в общих чертах соответствует тому, что изображено на картах меларенских островов и Боулдер-Сити. Помните, что реак-

тор, скорее всего, разместят вдалеке от густонаселённых районов, а доступ к нему будет жёстко контролироваться. При этом тоннели самого ускорителя могут проходить где угодно, в том числе и под улицами города. В этом нет ничего плохого. Виток — это бесконечный источник тайн и загадок.

Используя графический редактор, разместите все необходимые объекты на карте. Начните с концентрических контуров и тоннелей ускорителя, а затем добавьте остальные элементы. Не забудьте сопроводить их пояснительными надписями.

ПРИДУМАЙТЕ КОНТРОЛИРУЮЩУЮ ОРГАНИЗАЦИЮ

Теперь, когда вы разместили в городе сам ускоритель, нужно придумать компанию или государственную структуру, которая курирует его деятельность. В Швеции такой организацией стало «Госэнерго», а в США — DART, специальный отдел DARPA. Можете использовать любой из этих вариантов или придумать собственный, если он больше подходит для страны, в которой разворачивается действие вашей игры. Как «Госэнерго», так и DART создавались на основе реально существующих государственных учреждений.

Вот простая инструкция, как создать контролирующую организацию для своей игры:

1. Придумайте звучное название. Аббревиатуры и сокращения могут стать отличным решением. В качестве источников вдохновения можно использовать названия настоящих исследовательских организаций или названия корпораций из фильмов 80-х.
2. Определите сферу ответственности и полномочий организации. Какова её миссия? Какими ресурсами организация располагает для её достижения?
3. В чём состоит главная цель строительства ускорителя? Какого рода эксперименты проводятся в Исследовательском центре?
4. Каковы взаимоотношения между организацией, местными жителями, органами власти, полицией и СМИ?

ПРИМЕР

В своём варианте декораций мы хотели объединить две знаковые для Великобритании 80-х вещи: всевозможные государственные министерства и отсылку к популярным британским телешоу той эпохи. Следуя этой идее, мы решили, что в глазах обычных людей проект «Виток» — это научно-исследовательский институт, который занимается перспективными проектами в области сельского хозяйства и экологии. Эта деятельность попадает в сферу ответственности MAFF — Министерства сельского хозяйства, рыбной ловли и продовольствия.

¹ Эта аббревиатура — отсылка сразу к нескольким британским ток-шоу 1980-х, главной звездой которых был актёр и телеведущий Реджис Филбин (прим. переводчика).

Однако всё это лишь прикрытие для чего-то куда более опасного. На самом деле исследования в лабораториях Витка курирует секретный отдел Министерства обороны Великобритании — РеГИС¹ (Региональная геофизическая исследовательская служба). Эксперименты как-то связаны с магнитными полями и водой из местных источников, однако в чём состоит их истинная суть, известно лишь руководству Службы. Среди сотрудников ходят слухи о загадочной природной аномалии, которая была обнаружена в затопленных подземных пещерах.

Норфолкский реактор служит экологически чистым источником энергии, что выгодно отличает его от атомной электростанции Сайзуэлл в соседнем графстве Суффолк. Тем не менее объёмы производимой энергии пока невелики, поэтому Норфолкский реактор всё ещё считается экспериментальным проектом. Кроме производства энергии проект «Виток» занимается исследованиями, связанными с экологией и окружающей средой, — по крайней мере, согласно официальным данным.

Секретные проекты в лабораториях Витка включают в себя различные опыты с магнитными полями и ионизирующим излучением. Часто эксперименты проходят на местных озёрах или на побережье Северного моря. Из-за этого в округе нередко видят загадочные огни, но их появление связывают либо с метеорологическим оборудованием MAFF, либо с безвредными побочными эффектами работы реактора. Местные болота и топи скрывают множество странных машин и устройств, утерянных или брошенных в ходе испытаний. Кроме того, эксперименты стали причиной многих необъяснимых явлений: аномальных туманов или мерцающих огней в воздухе. Из-за этого по округе ходят слухи о привидениях, которые обитают на болотах.

Большинство местных жителей (особенно старшее поколение) считают, что реактор уродует природный пейзаж. Однако даже они не могут спорить, что Виток приносит немалую выгоду: экологически чистую электроэнергию и новые рабочие места. Последнее особенно актуально, поскольку закрытие нескольких угольных шахт в Великобритании привело к массовой безработице во многих маленьких городах. Впрочем, в отличие от взрослых, дети и подростки находят соседство с реактором куда более волнующим, чем местные пляжи или толпы туристов, приезжающих летом.

ОПИШИТЕ КЛЮЧЕВЫЕ ГОРОДСКИЕ УЧРЕЖДЕНИЯ

Каждый город, который становится сценой для игры «Тайны экосферы», — это целый мир в миниатюре, и ваш не дол-



ГОСЭНЕРГО



LY63-1300



Информация, содержащаяся на этой карте, может быть запрещена к распространению Министерством сельского хозяйства, рыбной ловли и продовольствия. Создание копии настоящего документа без специального разрешения строгойше запрещено.



жен быть исключением. Подумайте над тем, какие ключевые учреждения нужно отметить на карте. Ниже приведён короткий список организаций, но использовать все его пункты совсем не обязательно:

- одна или несколько начальных школ;
- одна или несколько старших школ;
- полицейский участок;
- пожарная часть;
- военная база;
- городская больница.

ПРИМЕР

Для игры в декорациях Норфолкских озёр мы составили следующий список учреждений:

- начальная школа Гроув-Хилл;
- старшая школа Сайкл-Гроув;
- полицейский участок Сан-Роуд;
- пожарная часть;
- военная база;
- городская больница;
- Экл-Страйт — длинная прямая дорога, соединяющая Грейт-Ярмут с городком Экл; она чрезвычайно популярна у подростков в качестве трассы для велосипедных гонок.

ПОДГОТОВЬТЕ ВЫДЕРЖКУ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ

Город почти готов. Осталось только придумать короткий фрагмент текста с его описанием. Используйте выдержки из основной книги правил в качестве источников вдохновения или просто ответьте на приведённые ниже вопросы:

- Какие самые значимые события были в истории города?
- На что похожа жизнь здесь?
- Где чаще всего назначают встречи?
- Какие местные здания считаются самыми значимыми и известными?
- Как дети и подростки передвигаются по городу? Какой транспорт наиболее популярен?
- Как местные жители относятся к Витку и курирующей его организации?
- Как местная молодёжь проводит свободное время?

ДЕЛО СДЕЛАНО!

Вот и всё! Вы подготовили совершенно новые декорации для своей игры. Пора вдохнуть в них жизнь и наполнить загадками и тайнами, которые ждут юных героев. Будет полезно собрать все ключевые сведения о городе в отдельный документ и разослать его участникам перед первой игровой встречей. Либо вы можете просто собраться за столом вокруг карты и вместе изучить улочки города, которые совсем скоро станут сценой для невероятных приключений.